

- AMIGA • PC
- ATARI ST
- ARCHIMEDES
- AMSTRAD • C64
- SPECTRUM
- GAME CONSOLES

USER

A M I G A

PHOTON PAINT II

P C

ΟΙ ΙΟΙ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



MEGA REVIEW

BETRAYAL

A M S T R A D

ADVANCED ART STUDIO



ΤΑ ΜΗΛΑ ΚΑΤΩ
ΑΠΟ ΤΟ ΔΕΝΤΡΟ

SUPER ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ

Μ Α Ι Ε Σ Σ Τ Ο

ΒΑΣΚΕΤ

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ
ΤΕΥΧΟΣ 34 * ΤΙΜΗ 300

ΚΕΡΔΙΣΤΕ
3 ΦΟΡΜΕΣ
NBA

Ο ΠΑΟΚ
ΚΥΠΕΛΛΟΥΧΟΣ
ΕΥΡΩΠΗΣ

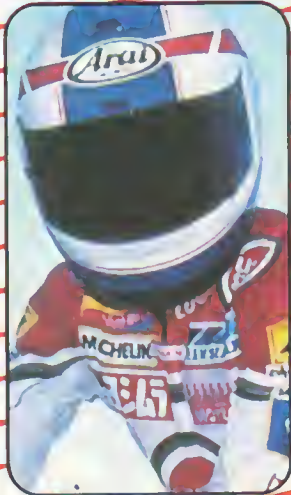
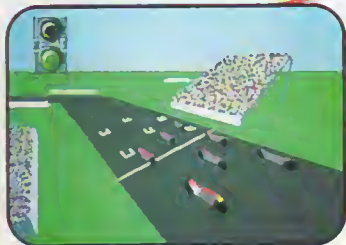
PLAY-OFFS

Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΑΛΗΘΕΙΑΣ

ΤΡΑΠΕΖΑ

ΓΙΑΤΖΟΓΛΟΥ-ΜΠΕΝΑΤΣΕΚ-ΓΚΟΥΜΑΣ-ΠΑΤΑΒΟΥΚΑΣ-ROBERSON

TEAM SUZUKI



TMA, SG 11 552 - SG 21 547, FAX SG 20 545

ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΤΕΡΑΣΤΙΑ
ΠΟΙΚΙΛΙΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΜΕΓΑΛΕΣ
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

ΑΚΟΜΑ

AMSTRAD CPC+

AMIGA 2000

ARCHIMEDES

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

CITIZEN

PANASONIC

SEIKOSHA

STAR



ΠΟΛΛΑ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
&
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ
ATARI 2600
AMSTRAD 4000
NINTENDO

ΠΟΛΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

AMIGA 500

DISK DRIVE 3.5"

DISK DRIVE 5.25"

ΜΝΗΜΗ 512 KB

ΜΝΗΜΗ 1.5MB

HD 20 MB

TV MODULATOR

VIDEO DIGITISER

ΟΘΟΝΕΣ ΕΓΧΡΩΜΕΣ

GENLOCK

ΚΑΛΩΔΙΟ SCART

...ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ

DENON NOW!

Floppy Disk to Large-Capacity Optical Disk.



DENON

ΚΑΣΕΤΕΣ ■ ΔΙΣΚΕΤΕΣ

COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO

ΑΠΟΚ. ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
Cassette Sound A.E.

ΑΘΗΝΑ:
ΚΗΦΙΣΙΑΣ 10-12 ΜΑΡΟΥΣΙ • ΤΗΛ. 683 20 94
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:
ΜΗΤΡΟΠΟΛΕΩΣ 26 • ΤΗΛ. 283 100

Τώρα μια έγχρωμη τηλεόραση 14" και ο καλύτερος Home computer μαζί, σε τιμή **139.000** (με Φ.Π.Α.) !!!

Ναι τώρα μαζί με κάθε 6128 σας δίνουμε δωρεάν το **Tuner MP3** που μετατρέπει την έγχρωμη οθονή του 6128 Plus σε μια υπέροχη έγχρωμη τηλεοραση 14" ιντσών για να απολαμβάνετε όλα τα κανάλια.

Και ο κλασσικός 6128 με έγχρωμη οθονή και το tuner MP-3

μονο **119.000** (με Φ.Π.Α.)



Το ΠΑΡΟΝ ΚΑΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΣΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

AMSTRADHELLAS

ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟΥ 12, ΑΘΗΝΑ 104 33

ΤΗΛ.: 5230 742-3-4 FAX: 5228054

• ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΑΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ:

ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3, Τ.Κ. 546 25 - ΤΗΛ.: (031) 530814

• ΠΑΤΡΑ: AMSTRAD CENTER: ΚΟΡΙΝΘΟΥ 167, Τ.Κ. 262 23 - ΤΗΛ.: (061) 271993

ΚΑΙ ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ DEALERS
ΤΗΣ AMSTRAD

- ΑΘΗΝΑ: Στουρνάρη 49 - Τηλ.: 36.41.911, 36.41.188
- Στουρνάρη 9 - Τηλ.: 36.40.243, 36.33.357
- ΠΕΙΡΑΙΑΣ: Μπουμπουλίνας 34 - Τηλ.: 41.23.694
- ΚΗΦΙΣΙΑ: Παπαδιαμάντη 10 - Τηλ.: 80.85.858

NEA

GAMES σε τιμές..... MICROPOLIS!!!

για PC -
Amiga -
6128 κ.α.



Cartridges για 6128

BLACK JACK	1600	ROBOCOP II	6900	SOUND BLASTER	49.000
FOOTBALL MANAGER	1750	WORLD OF SPORTS	6900	LIGHT GUN ΓΙΑ SPECTRUM	9.900
SUMMER GAMES	2900	CRAZY CARS II	6900	MIDIBOX	14.900
PACKMAN	2500	BARBARIAN II	6900	VOYETRA SEQUENCER	18.900
KARTING GRAND PRIX	1600	PRO TOUR TENIS	6900	JOYSTICK JY-2	1.490
EYE OF HORUS	1900	OPERATION THUNDERBOLT	6900	ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5,25 MICROPOLIS	79!
KARATE KID-2	2500	GRAZY CARS II	8500	ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3,5	169!
4X4 ROAD RACER	2500	FIRE AND FORGET	8500	AMIGA 512K UPGRADE	18.000

ΚΑΙ ΑΜΕΤΡΗΤΟΙ ΑΛΛΟΙ ΤΙΤΛΟΙ !!!

(όλες οι τιμές με ΦΠΑ!)

MICROPOLIS

COMPUTERS

- ΑΘΗΝΑ: Στουρνάρη 49 - Τηλ.: 36.41.911, 36.41.188
- Στουρνάρη 9 - Τηλ.: 36.40.243, 36.33.357
- ΠΕΙΡΑΙΑΣ: Μπουμπουλίνας 34 - Τηλ.: 41.23.694
- ΚΗΦΙΣΙΑ: Παπαδιαμάντη 10 - Τηλ.: 80.85.858

ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

Ποιός τη χάρη σας. Ούτε σχολείο ούτε διά
κα ολόκληρες μέρες για να ευχαριστηθείτε και
γεμάτο previews, reviews, news, tips, θέματα για
μορ, και τι δεν έχει αυτό το USER.

βασμα ούτε πρωινό ξύπνημα, και δέ-
να χορτάσετε ένα Πασχαλινό USER,
όλους τους υπολογιστές, πολύ χιού-

Και αρχίζουμε τις πρώτες σελίδες μας, με τα previews, όπου θα δείτε μελλοντικές κυκλοφορίες παιχνιδιών
π.χ. το τρομερό **Sim Earth**, **Larry I+II+III** και καλά διαβάσατε και τα 3 Larry σε οικογενειακή συσκευασία και
τιμή κ.λ.π. Και περνάμε στα news, με νέα απο όλον τον κόσμο, και σε περισσότερες σελίδες (πάντως εμένα
μου άρεσε ο νέος τρόπος αδυνατίσματος). Στα άρθρα μας για τους: **ATARI** και το δεύτερο μέρος της ιστο-
ρίας των ST, **AMIGA** και άλλα κόλπα με την στήλη stay cool, **PC** κάτι κόλησε ο υπολογιστής μου,
AMSTRAD Art Studio, και **ARCHIMEDES DTP**.

Και τώρα πάρτε το σπαθί σας, βάλτε μπρός το σατανικό μυαλό σας, και ... **MEGA REVIEW BETRAYAL**.

Και αφού σφάξετε αρκετούς (πάμε στα **REVIEWS**), ανεβείτε στον Κόκκινο Βαρώνο για μια βόλτα πάνω απο
τα σύννεφα με πολλές παγίδες. Όταν κατεβείτε το μαστίγιο που θα βρείτε, δεν είναι δικό μου, αλλά του
Indiana Jones, φορέστε και το καπέλο, μπειτε μέσα στην **Toyota Celica** και σιγά τους **Feudal Lords** και
τους Striker που θα δείτε καθ'οδόν, μέχρι που να μείνετε απο βενζίνη για να συνεχίσετε με μία Harley
Davidson (μα τι λέει αυτό το ιταλικό παιδί σημ. εκδότη), και δεν είναι μόνο αυτά!!!

Το **SPELL MARKET** με πολλούς δράκους και λύσεις, και που να δείτε τι ετοιμάζει ο κύριος Ραφτόπουλος
για το επόμενο USER. Ακόμη παρουσίαση **APPLE** και τριών μοντέλων **MACINTOSH**, τα γνωστά άρθρα για
MIDI, **MODEM**, και **BIBΛΙΟΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ**.

Για να κλείσουμε αυτό το τεύχος με τον διαγωνισμό μας, το ευθυμογράφημα, τις αγγελίες και το γνωστό
πλέον πεδίο βολής, αν και απ'ότι είδα κυματίζει λευκή σημαία στα μέτωπα και στην στήλη της **ΑΛΛΗΛΟ-**
ΓΡΑΦΙΑΣ.



ΚΑΛΗ ΑΝΑΣΤΑΣΗ.

USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ 12461 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ:5820399 FAX:5820643

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
UMBERTO GRELLONI

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ
ΡΕΝΑΤΟ ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΒΑΘΥΛΑΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ
ΚΩΣΤΑΣ ΠΟΘΟΥΛΑΚΗΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΕΛΟΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΠΙΝΟΣ
ΜΙΛΤΟΣ ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΧΟΛΟΓΚΙΤΑΣ

LAY-OUT
ΒΙΚΥ ΛΑΜΠΡΟΥ

D.T.P. - ΣΕΛΙΔΟΠΟΙΗΣΗ
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

ΕΙΔΙΚΟΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ
ΘΕΟΠΙΣΤΟΣ ΝΙΚΗΤΙΔΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ
LASER DOT

ΕΝΘΕΣΕΙΣ
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΣΟΛΑΚΗΣ
Κ. ΣΑΚΕΛΛΑΡΗΣ Ο.Ε.

MONTAZ
ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ ΜΠΟΥΚΟΥΒΑΛΑΣ
ΝΤΙΝΑ ΚΑΡΥΔΑ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΚΥΛΙΝΔΡΟΣ

Οι απόψεις που εκφράζουν οι συντάκτες στα άρθρα τους δεν αποτελούν απαραίτητα και θέση του περιοδικού. Οποδήποτε υλικό παραδίδεται στο περιοδικό περιέρχεται αυτόματα στη κατοχή του και δεν επιστρέφεται.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΕΛΛΑΔΑ: 4400
ΚΥΠΡΟΣ: 5000

ΠΕΡΙΕ

7 ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

10 PREVIEWS

Μελαντικές κυκλαφορίες

15 POWER ON NEWS

Νεα απ' τον έξω και απ' ταν μέσα κόσμο.

22 ST-ΘΕΜΑ: ST story

Ιστορία και εξέλιξη της σειρός ST (Β μέρος).

24 STAY COOL AMIGA users,

συμβαυλές και κολπόκια.

26 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ PC

Ένα πακέτο απα χρήσιμα προγράμματα για το PC σας.

28 AMSTRAD-ΘΕΜΑ: ART STUDIO

Ο τίτλος το λέει όλα

30 ARCHI-ΘΕΜΑ: ACORN

DTP

32 PC-ΘΕΜΑ: VIRUS

Αρρώστιες και αντιβιοτικά για τα PC σας (Α μέρος).

36 MEGA REVIEW: BETRAYAL

Στρατηγική, μάχες και...απο την RAINBIRD.

40 KING'S QUEST V

Και μόνο ότι είναι παιχνίδι της SIERRA, είναι αρκετό.

ADVENTURE'S PARADISE

Ένας παρόδεισος για όσους αγαπάν την περιπέτεια.

44 INDIANA JONES

46 DARK SPYRE

SIMULATION SECTION

48 Το όνομα κόκκινος βαρώνος σας λέει τίποτα;

ΧΟΜΕΝΑ

REVIEWS

Πολλά πολλά παιχνίδια, με βαθμολογίες και κριτικές από τους συντάκτες. Δείτε και αποφασίστε ποιό θα είναι τα επόμενα παιχνίδια που θα αγοράσετε.

- 50 1940
- 52 SUPERLEAGUE SOCCER
- 53 TOYOTA CELICA
- 54 BREACH 2
- 55 HARLEY DAVIDSON
- 56 STRIKER
- 58 4D SPORTS DRIVING
- 59 UNIVERSE 3
- 60 BATTLE STORM
- 61 FEUDAL LORDS
- 62 RING SIDE
- 66 STARBLADE

GAMES KAI GX-4000

Παρουσίαση παιχνιδιών της νέας κανάλας της Amstrad.

- 64 ROBOCOP II
- 65 PRO TENIS TOUR - SWITCH BLADE

8/16 BIT

Τρία πολύ γνωστά παιχνίδια, για τους "μικρούς" υπαλαγιστές.

- 68 KICK OFF II - F16 COMBAT PILOT
- 69 DICK TRACY

70 TIPS'N'TRICKS

Κόλπα για δύσκολα παιχνίδια, αλλά για έξυπνα παιδιά ...

ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ... ΠΑΙΚΤΗ

Χρήσιμες πληροφορίες από αυτούς που ξέρουν.

- 74 SPACE ACE
- 76 BOMBER

79 SPELL SHOP

Τα μαγαζάκι των adventurers που αιά-αιά καντεύει να γίνει Super-Market.

84 MACINTOSH

Μια παραουσίαση των υπαλαγιστών της Apple.

87 GAMATE

TEST της νέας HAND-HELD κονσόλας.

88 PHOTON PAINT II

Το γνωστό πρόγραμμα ζωγραφικής για AMIGA 500.

90 MIDI

Μια βόλτα στα Μέλλαν.

92 MODEMS

Μαδεμογράφημα

96 MAIL ORDER

Πάρε κόσμε. Όλα φθηνά και καλά

100 ΒΙΒΛΙΟΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

102 ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

108 AMOS BASIC

110 ΠΑΣΧΑΛΙΝΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Απαντήστε και κερδίστε, και δώρα μια Ferrari Testarossa (σε αφίσσα).

111 ΕΥΘΥΜΟΓΡΑΦΗΜΑ

112 ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Παλλές αγγελίες που κάποια απ'αυτές αίγαυρα σας ενδιαφέρει.

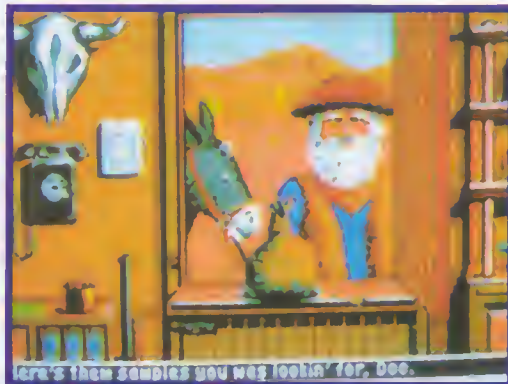
113 ΚΟΥΠΟΝΙΑ

Καυπόνια για τις ταχυδρομικές συνδρομές του USER και τις δικές σας αγγελίες.

ΜΙΑ
ΠΡΩΤΗ
ΜΑΤΙΑ
ΣΤΙΣ
ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

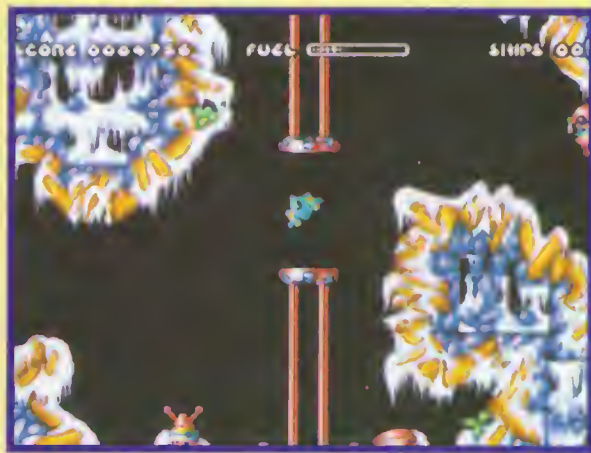
IT CAME FROM THE DESERT ΣΤΟΥΣ ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ

Το επικό game που απόλαυσαν δεκάδες χρηστών έρχεται και για PC. Η εταιρεία υπόσχεται (μιλάμε για τη Mirrorsoft) ένα παιχνίδι με τελεία γραφικά και κίνηση για VGA και EGA όχι όμως για CGA πού όπως φαίνεται τήνει να σβύσει. Όπως αναφέρεται έγινε μιά μεγάλη προσπάθεια στο PC και κατέληξε σε μια αρκετά ικανοποιητική διασκευή όπου σε VGA τα γραφικά των συμβατών μοιάζουν με της Amiga, (όσο αυτό είναι δυνατό βέβαια). Δεν θα μπορούσαμε όμως να πούμε το ίδιο και για τον ήχο όπου αν δεν έχετε μουσική κάρτα δεν θα πρέπει να κάνετε το λάθος να ακούσετε το ηχείο, με μερικές μόνο νότες επαναλαμβανόμενες ξανά και ξανά. Πάρτε λοιπόν το ρόλο του γαιωλόγου και ξεκινήστε απο τη μικρή πόλη του Lizard Breath πυροβολώντας τα τεράστια μυρμήγκια. Ίσως να μη τα καταφέρνετε με το πιστόλι αλλά δεν υπάρχει λόγος ανησυχίας



αρκετά όπλα βρίσκονται έτοιμα να τα ανακαλύψετε. Η δράση ίσως δεν είναι τόσο γρήγορη για το PC αλλά παραμένει σε αρκετά υψηλά επίπεδα. Η Cinemaware έχει εφαρμόσει την ίδια τεχνική με τα προηγούμενα παιχνίδια της, προσαρμοσμένα στις δυνατότητες του PC και το αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακό. Η υπόθεση βέβαια έχει παραμείνει σε υψηλά επίπεδα δράσης.

ZARATHUSTRA



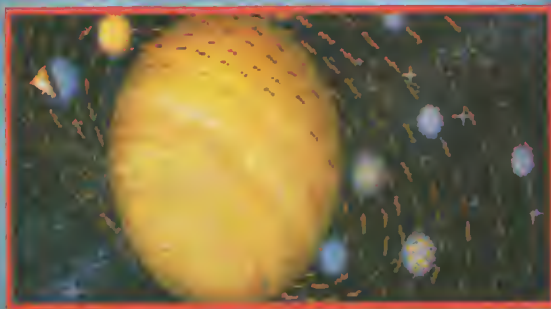
Χιλιάδες αιώνων πριν είχε κάνει την εμφάνισή του ένα game για τους 8 bit υπολογιστές ονομαζόμενο TRUST (ρωτήστε τον παπού σας εάν του θυμίζει τίποτα). Το σενاريو του ήταν μια διαρκής μάχη μέσα σε έναν τεράστιο και μαύρο πλανήτη όπου το διαστημικό σας σκάφος έμπαινε στα παγωμένα σπήλαια για να απελευθερώσει κάποιες περίεργες κάψουλες. Τώρα "μετά χιλιάδες χρόνια" το κλασικό αυτό παιχνίδι έρχεται για την Amiga με το

όνομα ZARATHRUSTA, όπου πρέπει να οδηγήσετε το σκάφος σε πάρα πολλές θάσεις γλυτώνοντας τις κάψουλες. Να δούμε αν θα μπορέσετε να τα καταφέρετε. Το σύστημα πάντως θα προσπαθήσει να σας σταματήσει, όπως πάντα. Μερικά από τα όπλα που θα αποκτήσετε είναι limpet guns jet thruster, air vents, electro magnetic cores, ramrods, laser pulser, limpet droids (περίεργα ονόματα που

δεν είναι τίποτ' άλλο από τα power-ups που έχουμε συνηθίσει σε όλα τα ανάλογα παιχνίδια). Φυσικά δεν έχουμε εξαντλήσει τον αριθμό των όπλων. Οι έξτρα εχθροί και τα όπλα προσθέτουν το κάτι άλλο στο game. Είναι πιθανό να σας αρέσουν τα παλιά games που επιστρέφουν ανανεωμένα. Τα γραφικά του θα είναι αρκετά ικανοποιητικά έως άριστα με ήχους απολαυστικούς και κίνηση άσογη. Σίγουρα η Hewson ξέρει να παράγει παιχνίδια.

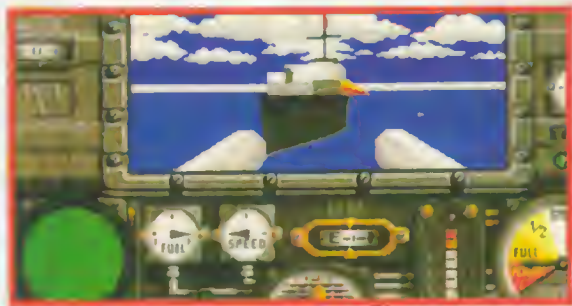
JUPITER'S MASTERDRIVE

Γυρίστε την σκέψη σας πίσω σ'ένα game ονομαζόμενο Super Sprint και στο ρόλο που ήταν να οδηγείτε ένα μικρό αυτοκίνητο σε δύσκολες πίστες. Η υπόθεση εξελίσσεται στο πέμπτο millennium όπου τα spor αρχίζουν. Τα αυτοκίνητα αγωνίζονται σε ένα από τα φεγγάρια του Δια. Με όσο περισσότερα χρήματα ξεκινάτε τόσο πιο πολλά εξαρτήματα μπορείτε να πάρετε διαλέγοντας σκάφη αυτοκίνητα μηχανες έως και όπλα έτσι ώστε στην επόμενη πίστα -αν θέβαια τα καταφέρετε- να είστε πιο καλά εξοπλισμένοι. Κατά τη διάρκεια του αγώνα πρέπει να προσέχετε τις παγίδες που είναι πολλές. Στην εισαγωγική οθόνη παρουσιάζεται ο Jupiter με τα εννιά φεγγάρια του όπου μπορείτε να τα εξερευνήσετε διαλέγοντας το mode πρακτικής (διαστημικό rally λοιπόν) και επιλέγοντας το φεγγάρι-πίστα για τον αγώνα. Στο mode πρωταθλήματος ξεκινάτε με το πιο εύκολο φεγγάρι πίστα συναγωνιζό-



μενος με το χρόνο και τους αντιπάλους. Τα γραφικά δε μοιάζουν τόσο με του Super Sprint και η κάθε πίστα διαφέρει από την άλλη βασισμένη στα δικά της χαρακτηριστικά οδήγησης, υπάρχουν επίσης καλοσχεδιασμένοι έρμηροι παγόθουνων και κρατήρων. Τα αυτοκίνητα διαστημόπλοια κινούνται όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικά. Ο ήχος απαρτίζεται από καλή μουσική, εφέ και sampling ήχους. Αν μάλιστα θέλετε μπορείτε να παίξετε και διπλό με κάποιον φίλο σας, οπότε το gameplay γνωρίζει δόξες και η οθόνη γεμίζει με καταστροφές.

ADVANCED DESTROYER SIMULATOR

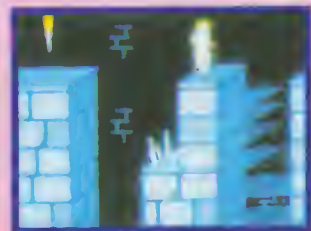


Μακάρι να ήταν απλό να οδηγήσετε ένα αντιτορπιλικό σε μάχη και να διευθύνετε ένα τόσο πολύπλοκο σύστημα όσο ενός πολεμικού πλοίου. Το ADVANCED DESTROYER SIMULATOR υπόσχεται να εκπληρώσει την προσδοκία σας. Τα προβλήματα πολλά, και θα χρειαστείτε κάτι περισσότερο από το να έχετε απλώς τα μάτια σας ανοιχτά και γεμάτα τα όπλα σας. Η δράση εξελίσσεται σε τρεις γεωγραφικές περιοχές, στη Μεσόγειο που είναι το πιο εύκολο, στο Αγγλικό κανάλι όπου δυ-

σκολεύει... Οι πέντε πρώτες αποστολές είναι ο βομβαρδισμός ενώ η έκτη (Delta mission) είναι η υπεράσπιση της υφαλοκρηπίδας. Όλα αυτά σύν τη διατήρηση της ταχύτητας και την ενημέρωση μέσω του χάρτη. Εάν συναντήσετε οποιονδήποτε εχθρό τότε διαλέγετε ή να ρίξετε torpiles ή να κτυπήσετε με κανόνια βρίσκοντας τη σωστή διεύθυνση. Ουέ

και αλοίμονο εάν κτυπήσετε φιλικό σκάφος. Όσο για τα αεροπλάνα υπάρχει το 120 mm κανόνι. Τα 3D γραφικά δουλεύουν καλά σ'αυτό το game και δεν υπάρχει πρόβλημα στη μετακίνηση των τοπιών και στον εναέριο χώρο, η ρίψη βομβών είναι ρεαλιστική ενώ το βούλιαγμα ενός πλοίου απολαυστικό. Πρέπει να συγκεντρωθείτε στην αποστολή σας αλλιώς το τίμημα θα είναι μεγάλο. Περιμένουμε να δούμε για ποιά format θα κυκλοφορήσει. Καλή πλοήγηση.

PRINCE OF PERSIA



Τα πολλά σχόλια περιτεύουν αλλά πρόκειται για μια από τις καλύτερες εκδόσεις που έγινε ποτέ για PC μιας και πιστεύεται ότι είναι ένα παιχνίδι που θα αφήσει εποχή, ειδικά για τη κίνηση του ήρωα που μοιάζει κινηματογραφική. Περιλαμβάνει υπόγεια, πλατφόρμες και τοίχους με αμέτρητες παγίδες. Ο πριγκιπας σας λοιπόν πρέπει να πολεμήσει το κακό στα μέρη του Vizier σε εξήντα λεπτά και να απελευθερώσει τη πριγκίπισσα που μπλα, μπλα η υπόθεση είναι νομίζω γνωστή. Δεν είναι όμως εύκολη υπόθεση να πολεμάτε Goblins και δαίμονες, ιδίως στα PCs. Προσοχή στις παγίδες και στο γιαταγάνι του αντιπάλου. Υπάρχουν πολλά sampled effects όπως ανοίγματα πορτών τριξίματα ξύλων και άλλα ενώ η μουσική είναι καλή και μελοντικά θα υπάρχουν διαφορετικά θέματα και θα μπορείτε να κρατήσετε όποιο θέλετε. Το game θα είναι για όλες τις κάρτες και θα υπάρχει σε 5.25" ή 3.5", θα αντιγράφεται στο σκληρό δίσκο και συμπεριλαμβάνει joystick και keyboard. Το πιο εντυπωσιακό στοιχείο της μεταφοράς είναι ότι ο χειρισμός έχει παραμείνει σε υψηλά ή μάλλον playable επίπεδα. Πράγμα ιδιαίτερα ενθαρρυντικό για τους συμβατούς. Δοκιμάστε το και δεν θα χάσετε.

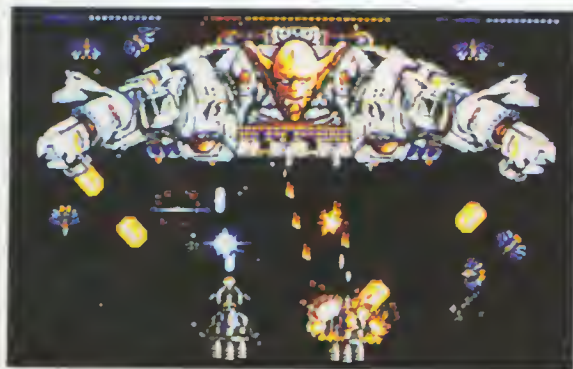
HEROQUEST



Οχι δεν πρόκειται για κάποιο καινούριο παιχνίδι της Sierra αλλά για ένα τρισδιάστατο game από την Gremlin. Η υπόθεση είναι συνδιοφημιστικό μήνυμα: Οι αληθινά άντρες (περιγράφω τον εαυτό μου) έχουν σκληρά τσεκούρια και μαστίγια και χρησιμοποιούν after shave είναι νέοι ωρόιοι και σέξυ. Αντίθετο τα οληθινά dwarfs είναι καντό μυρίζουν άσχημα και μαιάζουν του ορχισυντάκτη. Οι μάγοι είναι ψηλοί με γενιάδα, ξανθαί και μαιάζουν του εκδότη (τρίχες μοιάζουν του εκδότη, Σ. ΑΡ.) και τα Elves είναι καντά χαντρά άσχημα, σιχαμερό φοράνε γυαλιά και μαιάζουν του ΔΤΡΙστα (τώρα σος έθοψο όλους και δεν ξελασπώνετε σαχαχαχχχοοοοο). Τα HEROQUEST παίζεται από ένα έως πέντε ποίκτες. Σκαπός σας η καταστροφή του διαβολικού άρχοντα (λอร์ดον ον προτιμάτε) ιερέα από την ομάδα σας (τεσσόρων ηρώων). Πόρτες, θυσιαυρά, παγίδες, εις των ηρώων και ο ήχας ορκετά δυνατός.

MEGAPHOENIX

Η τεράστιο μεταλλική σκιά είχε καλύψει τον ουρόνό της αυτοκρατορίας Naslet- 2. Οι εξωγήινα εισβολείς είχαν επιστρέψει. Αυτή τη φορά με το τεράστιο σιδερένια πουλί Μεγαφοίνικο που ήταν εφοδιασμένα με αντιπυραυλικούς κοταστροφείς και φορτωμένα



με ουγά του Pratan. Το MEGAPHOENIX είναι μία κοινούργιο έκδοση του κλοσικού arcade το οποίο έχει διοσκεδάσει τόσους και τόσους όσο κονένο άλλο παιχνίδι στο παρελθόν. Το σκάφος σας πολεμάει για άλλη μια φορά τα μετολλικό πτηνό (διότι περί διοστημικού πτηνού ομιλούμε) που σας ρίχνει ουγουλάκιο (το δικό μου ποροκολών νο είναι πολύ μελάτο). Ο τεράστιος αυτός εκθρόνος πρέπει να κοιτοστροφεί ονομάζεται ΜΕΓΑ ΦΟΙΝΙΚΑΣ (Θο μπορούσε να λέγετε βέβοιο και μέγα ΧΟΥΡΜΑΣ) ενώ το καινούριο στοιχείο του game είναι ότι έχουν προστεθεί δύο οκόμο χοροκτηριστικά, το υπερόπλο των σκοφών σας και ότι το παιχνίδι παίζεται και με δύο ποίκτες Η τοχύτητα είναι η μεγαλύτερη δυνατότητα για όλο το camputers (1 frame στην Amiga και στον C64) ενώ οι 16-bit εκδόσεις έχουν άριστο scrolling.

G O D S



Ο πρώτες προσπάθειες των εταιριών ακαλουθών συνήθως ταν εξης κανάνα: ή τα παιχνίδια είναι εντελώς "πατάτα" ή είναι παλύ καλά. Μέσας άρας δεν υπάρχει. Τα Gods από τους Bitmap Brothers είναι η πρώτη τους προσπάθεια να μπουν στον χώρο των platform-arcades και απ'αυτο φαίνεται είναι μια μεγάλη επιτυχία. Ήδη ο ευρωπαϊκός χώρος των περιαιδικών παυ ασχολείται με παιχνίδια δείχνει ενθουσιασμένος με τα πρώτα δείγματα δουλειάς που περιλαμβάνουν τέσσερα τεράστια επίπεδα δράσης, ξεκινώντας από μια ελληνική - αρχαία - πόλη, έναν ναό, λαβύρινθα και την υπόγεια πόλη, με 50 διαφορετικά αντικείμενα να συλλέξετε, δεκάδες ύπαυλες παγίδες και κάπαια μαγαζιά όπου -κατά την πρσφιλή συνήθεια των Bitmap- μπορείτε να αγοράσετε μερικά power-ups. Ο εξαιρετικά καλασχεδιασμένος και δυναμικός ήρωας μας μπορεί να τρέχει, να σκύβει και να πηδάει ενώ εκταξεύει όπλα απως μαχαίρια και τσεκαύρια εναντίον των αντιπάλων του που απως μπορείτε να δείτε από την φωτογραφία είναι αρκετά μεγάλα και ανάλογα επικίνδυνα. Ανεβάνουμε σκάλες λαιπόν πηδάμε πλατφόρμες... ωραία που βλέπαμε λαιπόν την διαφορά και ενθουσιαζόμαστε κιόλας; Μα σε δυα πράγματα: πρώταν στα γραφικά του, και στον τρόπο σχεδιασμού, και δεύτεραν στην δυνατότητα του να προσαρμόζεται στις δικές σας "ιδιαιτητικές παιχνιδιού"! Αν και δεν έχουμε ξεκάθαρες πληροφορίες γ'αυτο τα πράγμα, απ'αυτο έχουμε μάθει άταν θα παίζετε καλά τα παιχνίδια, θα δυσκαλεύει και τα αντίστροφα. Ακόμα θα έχετε άμεση πρόσβαση σε αλλαγές της αντοχής, αντικειμένων, θέσεων... Ελπίζουμε για τα καλύτερα.

WEB OF CHAOS

Το γνωστό για πολλούς έργο Αραχνοφοβία θα γίνει σύντομα game από την εταιρεία ENTERTAINMENT INTERNATIONAL. Το σενάριο θα βασίζεται στην ομώνυμη ταινία που σκηνοθέτησε ο Steven Spielberg και Amblin. Η Υπόθεση εξελίσσεται στην Αφρική σ'ένα απόμερο για εκατομμύρια χρόνια φαράγγι όπου ζει ένα οπάνιο και πανέξυπνο είδος αράχνης. Η μαύρη αυτή χήρα σκοτώνει και κρύβετε στο φέρετρο ενός επιστήμονα και μεταφέρεται με τη σωρό του σε ένα μικρό χωριό στην Αμερική. Η αράχνη γεννιάει και ο τρόμος εξαπλώνεται στη μικρή αυτή κωμόπολη απειλώντας τα σύνορα της γύρω περιοχής. Το δαγκωμά της σκοτώνει και ο ειδικός επιστήμονας. Το γνωστό για πολλούς έργο Αραχνοφοβία θα γίνει σύντομα game από την εταιρεία ENTERTAINMENT INTERNATIONAL. Το σενάριο θα βασίζεται στην ομώνυμη ταινία που σκηνοθέτησε ο Steven Spielberg και Amblin. Η Υπόθεση εξελίσσεται στην Αφρική σ'ένα απόμερο για εκατομμύρια χρόνια φαράγγι όπου ζει ένα οπάνιο και πανέξυπνο είδος αράχνης. Η μαύρη αυτή χήρα σκοτώνει και κρύβετε στο φέρετρο ενός επιστήμονα και μεταφέρεται με τη σωρό του σε ένα μικρό χωριό στην Αμερική. Η αράχνη γεννιάει και ο τρόμος εξαπλώνεται στη μικρή αυτή κωμόπολη απειλώντας τα σύνορα της γύρω περιοχής. Το δαγκωμά της σκοτώνει και ο ειδικός επιστήμονας πού στην ταινία επημενεί ο γνωστός τραγουδιστής Sting καλείται να εξολοθρεύσει τον μαύρο φόβο. Η συνέχεια επί των οθονών. Η Incredible technologie κατασκευάζει το game για PC, AMIGA ΚΑΙ C 64. Η Titus στην ευρώπη θα αναλάβει την κατασκευή σε ST. Αναμένεται η κυκλοφορία του στο εξωτερικό σε μερικούς μήνες.



HORROR ZOMBIES FROM THE KRYPT

Οι νεκροζώντανοι μπαίνουν σιγά σιγά στη ζωή μας. Το κακό βρίσκεται σε κάθε οκιά και γωνία της μεγάλης κωμόπολης, ή κάθε ζωντανή ζωή και λέω ζωντανή γιατί κυκλοφορού και πεθαμένοι ζωντανοί, έχουν καταλάβει τον κάθε χώρο και τόπο, έτσι καλείστε να καθαρίσετε τους δρόμους καθώς και να επιβιώσετε. Κάθε λογικό όν λοιπόν θα κοιτάξει να το σκάσει μακριά αλλά εσείς δεν είστε λογικός είστε ήρωας. Ηρωας η χαζός λοι-



πόν αναλαμβάνετε και την προστασία των λοιπών normal ανθρώπων. Για να σώσετε λοιπόν την πόλη εξολοθρεύστε τα Ζομπι σκοτώνοντας τα για δεύτερη φορά. Τα όπλα σας θα είναι πολλαπλά όπια σφενδόνες μπουμερανγκ κrania και κοσμήματα που μπορούν να εκσφενδονισθούν. Τα γραφικά αναμένεται να είναι πάνω από το μέτριο όπως και ο ήχος. Το game θα κυκλοφορήσει για ST και Amiga.

SON OF DRACULA

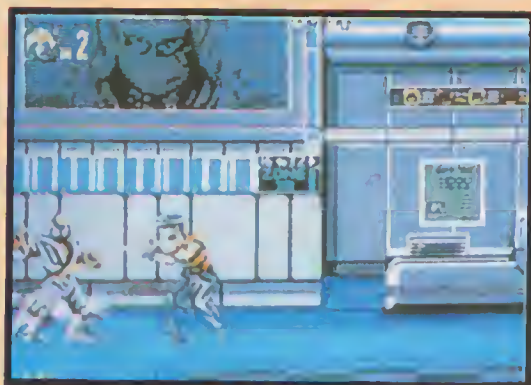
Το υποθεσία η Τρανσυλβανία. Ο κόμης Δράκουλας είναι κρατούμενος του παλιού εχθρού του καθηγητή Van Helsing και δεν υπάρχει κανείς να τον βοηθήσει σε όλη τη χώρα. Μόνο ένας είναι ικανός να βοηθήσει τον κακόμοιρο βρυσκόλακα που πίνει τοματοχυμό" πάνε η καλές μερες " και πρόκειται για το ίδιο του το αίμα, το γιό του Dracula Junior. Τρέχοντας λοιπόν ο πιτσιρικός βαμπίρ πέρα δώθε σε πολλών επιπέδων πλατφόρμες στο PC θα πρέπει να αποφεύγει τα σκόρδα τις σφήνες τους ασπμένιους σταυρούς και σφαίρες. Πετώντας θα συναντήσει, στο έδαφος βέβαια, το Jason από το Παρασκευή και δεκατρείς κουφός έ; Οι εχθροί πολλοί όμως δε θα το βάλετε κάτω γιατί το game σας υπόσχετε ατέλειωτες ώρες δράσης και γέλιου. Ο μικρός ήρωας δηλαδή εσείς χρησιμοποιεί το όπλο του μπαμπά του το μαγικό ραβδί πετώντας μπάλες από άσπρο φως. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και πανοπλία. Ας αναμένουμε αυτό το τόσο χαριτωμένο game που κατασκεύασε η Naxatsoft.

STAR WARS

Η Lucas Film ετοιμάζει την κατασκευή του πολέμου των άστρων σε adventure μέσα στο 1991 για 16 bit μηχανήματα. Αναμένεται να κάνει πάταγο.



SHADOW DANCER



SHADOW DANCER (χορευτής της σκιάς) πέρνει το ονομά του από το όνομα ενός Ninja. Κάπως παράξενο είναι το σενάριο. Είναι λέει μία παλιά νεράιδο που δίνει στο σκύλο της ένα χέρι για να πολεμήσει το κακό και βέβαιο θα πρόκειται για τον Ninja. Πολύ ουσνηθιστο αερικό πολεμιστής. Πιό πολλά δεν γνωρίζουμε για αυτό το game και η US GOLD θα το κυκλοφορήσει μέσα στο Μάρτιο για ST και AMIGA.

MOONSHINE RACERS



Πολύ κουραστικό να παίζεις συνέχεια το μπάτσο που κυνηγάει κλέφτες και μεγαλοπατεώνες Κοσκωτάδες στους δρόμους. Ζητάμε μία αλλαγή, το ίδιο πιστεύουμε και η θυρλική ομάδα του Chase H.Q. Παίζετε το φίλο όλων των αδικημένων και ο σερίφης Fat Sam σας πληρώνει για να του πηγαίνετε τους κακούς, η καταδίωξη γίνεται στο δρόμο οδηγώντας ένα θεός ξέρει τι μάρκα αυτοκίνητο. Το game εξελίσσεται σε τρία επίπεδα τα οποία περιέχουν από πέντε στάδια. Περιοχή είναι το γνωστό Tennessee. Αναμένεται από την MILLENIUM μέσα στο Μάρτη για PC, Amiga και ST.

PREDATOR 2

Οεξωγήινος πολεμιστής του Predator 1 επέστρεψε Υστερα από το χτύπημα του μαγάλου Arnie. Βρισκόσαστε στο L.A. στο έτος 1995 και έχετε το

οποίοι έχουν αιματοκυλίσει την πόλη. Εδώ εμφανίζεται και ο εξωγήινος πολεμιστής μπέκοντας περισσότερο τα πράγματα. Προσοχή είναι αιμοβόρος και πανούργος. Ηρ-



ρόλλο του Harrigan ενός μπάτσου που είναι αφιερωμένος στον αγώνα εναντίον του καρτέλ ναρκωτικών και τον πόλεμο μεταξύ των δύο μεγαλύτερων συμμοριών της Jamaica και Colombia οι

θε στην πόλη για λίγο με προορισμό να σκοτώσει. Η IMAGEWORKS κατασκεύασε το game για όλα σχεδόν τα μηχανήματα και αναλυτικά τα εξής AMIGA, ST, C64, AMSTRAD, SPECTRUM..

FEUDAL LORDS



Ενας ιστορικός εξομειωτής πολέμου. Στρογγυλή και θέοτρο απαρτίζουν το game" τώρα το κοτά πόσο ιστορικό είναι θα το αφήσουμε στην μελλοντική κρίση σας ". Είστε ένας λόρδος ηγεμόνος, ένας από τους τέσσερις και προσπαθείτε να επιβληθείτε έναντι των άλλων κατακτώντος και κυριεύοντας γή. Διακίητε στρατό και επιτήθεστε εναντίον των αντιπάλων, κτίζετε φρούρια, κατοπατήτε φρούρια και κροτλατε όλη τη φύμη για σας. Τα γραφικά αναμένεται να είναι καλά και ο ήχος νο ταιρειάζει σε αριστοκράτες " δε λέμε ποιόν, τον αρχισυντάκτη ενουούμε ". Η IMPRESSIONS θα κυκλοφορήσει το παιχνίδι για ST και AMIGA.

DRUMO - ΦΩΝΟ



(Οχι δεν είναι γραμμόφωνο) Οποιοσδήποτε που χρησιμοποιεί τον Atari για προγράμματα που απαιτούν Midi πρέπει να γνωρίζουν πόσο χρήσιμο είναι ένα μηχανηματάκι σαν αυτό της φωτογραφίας. Αυτό τα κομμάτι hardware σας επιτρέπει να παράγετε μερικούς πολύπλοκους συνδυασμούς ρυθμικών ήχων φτιαγμένων από πολύ υψηλής ποιότητας sampling. 229 λίρες Αγγλίας δεν είναι λίγα λεφτά (μιλάμε για 75000 δρχ) αλλά το μηχανήμα σας δίνει πρόσβαση σε 150 ψηφιοποιημένους ήχους και 200 έτοιμα ρυθμικά κομμάτια. Με μια ειδική τεχνική μπορείτε να παίξετε τον ήχο δυνατά χωρίς πρόβλημα αφού η ποιότητα παραμένει σταθερά υψηλή. Αν ενδιαφέρεστε επικοινωνήστε με την Sound Technology στο 0462-480000 (είναι τέσσερα μηδενικά).

ΠΡΩΤΑΘΛΗΤΡΙΑ Η SIERRA



Η ομάδα της Sierra (παίζουν softball αν δεν το ξέρετε) ουτοπροσώπως. Τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια της φωτογραφίας (όχι σωστά κοιτότε είναι λίγο ηλικιωμένα τα κομμένα) πανηγυρίζουν μετά από νίκη που πέτυχαν εναντίον αντίπαλης ομάδας software, με 11-88. Τώρα δέχονται προκλήσεις από οποιονδήποτε (το οποιονδήποτε σημαίνει software company) που θα ήθελε να παίξει εναντίον τους. Το μόνο που δεν κατοφέραμε να μάθουμε είναι το όνομα της ομάδας που ηττήθηκε... Αν ενδιαφέρεστε (και είσαοτε ή πιστεύετε ότι είσαοτε ένα πολυμελές software house επικοινωνήστε με το 209-683-4463 όλο το εικοσιτετράωρο.

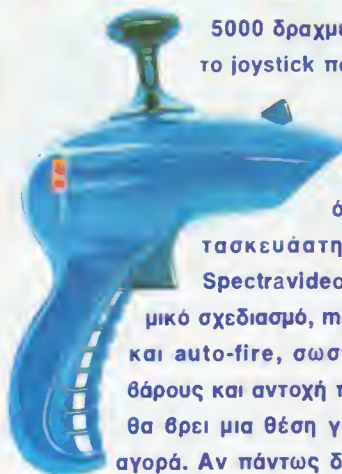
Ο ΧΡΟΝΟΣ



ΕΙΝΑΙ ΧΡΗΜΑ

Αν έχετε την ατυχία να είσαοτε ένας από τους ανθρώπους που θέλουν να τρέξουν ένα auto-run πρόγραμμα (ότι και να σημαίνει αυτό) που σας ρωτάει επίμονα για τον χρόνο και την ημερομηνία, κάθε φορά που ανάβετε τον ST ή STE σας ή ακόμα χειρότερα είσαοτε από εκείνους που δεν έχετε όρεξη να ρυθμίζετε κάθε φορά το ρολόι σας, τότε το cartridge της φωτογραφίας είναι για σας (μεταξύ μας αυτά τα οκέφτονται μόνο οι Αμερικάνοι και οι Αγγλοι). Ονομάζεται Frontier's Forget-Me-Clock II και τοποθετείται στο ειδικό port του Atari (είναι στο πλάγιο αριστερό μέρος του μηχανήματός σας gamers) και βάζει την ώρα και μέρα και γενικά ολόκληρο το έτος σε μία οειρά ή τέλος πάντων κάπως έτσι ώστε το μηχανήμα σας να βρίσκεται διαρκώς στο σωστό χρόνο (και χώρο;). Μπορείτε όμως πάντα να χρησιμοποιήσετε την αργή αλλά σίγουρη μέθοδο των Ελλήνων: 141 και όποιος βγει στο τηλέφωνο τον ρωτάτε και την ώρα!

ΑΚΤΙΝΟΒΟΛΟ

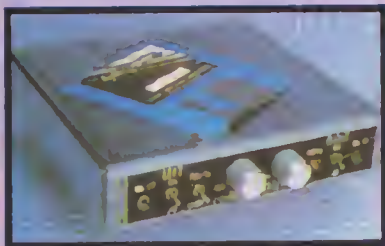


5000 δραχμές κάνει αυτό το joystick που μοιάζει περισσότερο με ένα διαστημικό όπλο και κα-

τασκευάστηκε από την Spectravideo. Με εργονομικό σχεδιασμό, micro-switches και auto-fire, σωστή κατανομή θάρους και αντοχή πιστεύεται ότι θα θρει μια θέση γρήγορα στην αγορά. Αν πάντως δεν θέλετε να

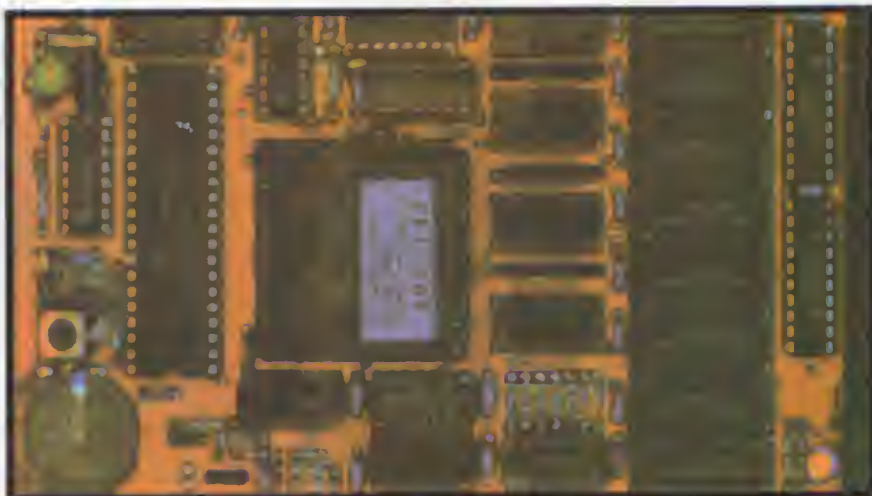
περιμενετε τους Ελληνες εισαγωγεις τηλεφωνήστε στο 081 900 0024... (τηλέφωνο Βρετανίας!).

MIDI SEQUENCER ΓΙΑ AMIGA



Το μηχάνημα που βλέπετε στην οθόνη είναι ουτο ακριβώς που λέει ο τίτλος του άρθρου μας και αποτελεί τον οκρογωννιοό λίθο της σύγχρονης τεχνολογικής επανάστασης που συντελείται στον ήχο. Το συνδέεται λοιπόν στην Amiga και χρησιμοποιώντας μιο σειρά από ψηφιοποιημένους ήχους μπορεί να ποράξει τους ήχους των ονείρων σας με απόδοση που φτάνει επαγγελματικά επίπεδο. Τί λέτε, θα γίνουμε οι επόμενοι επιτυχημένοι Ράπερς;

ΚΡΥΨΟΥ VGA

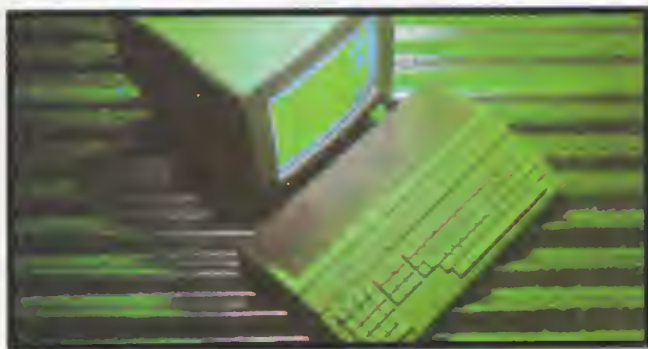


Χμμ, η κάρτα που βλέπετε στην φωτογραφία είναι όπως θα έχετε καταλάβει από τον τίτλο ένα κομμάτι hardware που μετατρέπει την Amiga σας σε ένα καθαρό XT των 8 MHz με CGA. Και όλα αυτά με 100000 δρχ.

Ομως το ωραίο είναι αλλού. Σύντομα θα κυκλοφορήσει στην Αμερική και μια κάρτα που θα εξομοιώνει την EGA αλλά και την VGA.

Η αντεπίθεση αυτή της Amiga θα αργήσει να φτάσει στην Ελλάδα και δεν ξέρουμε καν ποσο θα κοστίζει.

2.5 ΕΚΑΤΟΜΥΡΙΑ



Δεν ξερω τι σημεια ζωής σας δίνει τελευταία ο Atari αλλά η ίδια η εταιρία λέει ότι έχει πουλήσει μέχρι στιγμής περίπου 2.5 εκατομμύρια μηχανήματα.

Ομως μέσα στο 1990 λέει ακόμα ότι πούλησε πάνω απο 200000 κομμάτια STFM. 500000 είναι μόνον ο αριθμός που έχουν πουληθεί στην Βρετανία.

Καθόλου άσχημα, να δούμε όμως τί θα φέρει και το μέλλον.

ΠΡΩΤΟ ΤΟ... ΜΗΔΕΝ

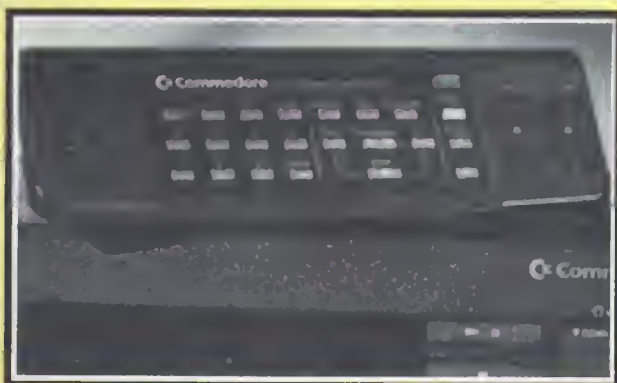


Βραβεύτηκε ως καλύτερο περιοδικό της Ευρώπης στον χώρο των computer games περιοδικό.

Οχι δεν είναι το USER αλλά το πραγματικά πολύ καλό ZERO.

Από τέτοιους αντιπάλους δεν μας πειράζει αν χάνουμε (με μέτρο όμως!!).

CDTV ΞΑΝΑ



Ναι Φερενς, εεε συγνώμη αγαπητοί αναγνώστες εννοώ ότι αυτό που βλέπετε στην φωτογραφία είναι ένα CDTV. Καλά έχουμε δει δεκάδες θα μου πείτε. Ίσως αλλά αυτό δεν είναι ένα πειραματικό μοντέλο αλλά αυτό που μόλις πριν από λίγες μέρες θγήκε στην αγορά.

Ετοιμάζεται τώρα να χτυπήσει και την Βρετανική αγορά ενώ αναμένεται και μια μείωση της τιμής του από τις 220000 δρχ στις 190000.

Μαζί με την κυκλοφορία του στην Ευρώπη θα υπάρχουν ήδη 45 τίτλοι παιχνιδιών. Το ελπίζουμε γιατί διαφορετικά... αλοίμονο του!

ΤΡΕΜΕ ΑΡΧΙΜΗΔΗ



ΟΧΙ δεν μιλάμε για τον αρχαίο μαθηματικό, αλλά για το σύγχρονο 32-bit μηχανήμα. Και για ποιον λόγο θα πρέπει να φοβάται;

Μα για τις καινούριες αναλύσεις που βγάζει η Amiga με το Digi Paint 3.

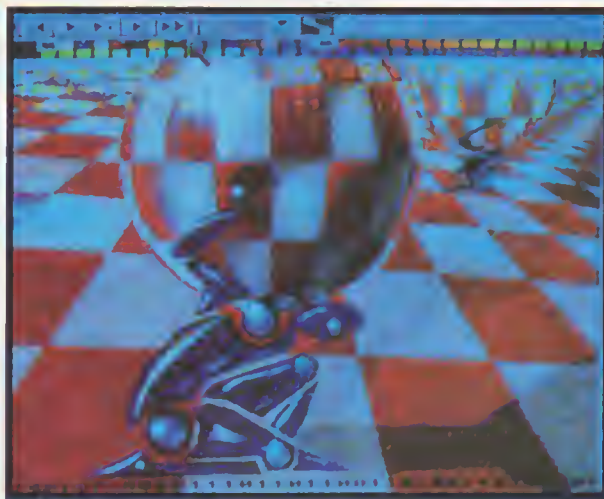
Η φωτογραφία που βλέπετε μιλάει απο μόνη της αλλά εμείς θα προσθέσουμε ότι το καινούριο αυτό πρόγραμμα σας δίνει την δυνατότητα να φτιάξετε εικόνες με σχεδόν φωτογραφική λεπτομέρεια αφού δίνουν αναλύσεις 1024*1024 με 4096 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη!

HAM ANIMATOR

Δεν χρειάζεται να ενθουσιάζεστε πολύ γιατί δεν μπορείτε να έχετε απόλυτη κίνηση σε Ham Mode ούτε και με αυτό το πρόγραμμα.

Εκείνο που μπορείτε να πετύχετε όμως είναι να αλλάζετε τον

χρωματισμό της παλλέτας και να δημιουργείτε έτσι κάποια περίεργα όσο και εντυπωσιακά εφφέ. Αν και δεν έχουμε πε-



ρισσότερες πληροφορίες για το HAM ANIMATOR πιστεύουμε ότι θα χρησιμοποιεί κάπως χαμηλή ανάλυση... Γι' αυτό περιμένετε να μας έρθει.

ΑΚΟΜΑ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ...

Στοιχίζει 90.000 δραχμές και είναι ένας επιταχυντής γιο την Amiga σας.

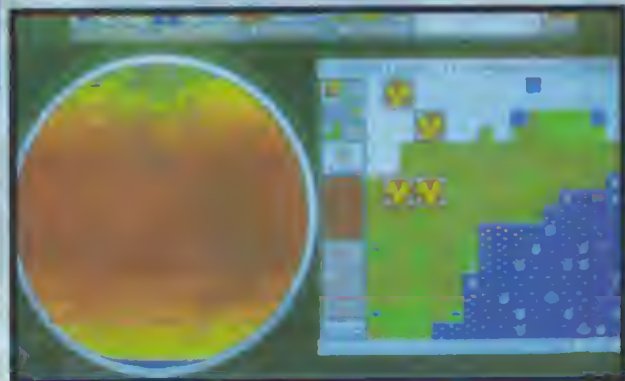
Εχει την δυνατότητα να αυξάνει την ταχύτητα του μηχανήματος σας μέχρι και 50% στο παιχνίδι που χρειάζονται πολλές μαθηματικές πράξεις, δηλαδή σε αυτά που έχουν vector γραφικά. Το ίδιο ισχύει και για τις ανάλογες επαγγελματικές εφαρμογές. Στα υπόλοιπα προγράμματα και παιχνίδια θα υπάρχει πάλι μια βελτίωση αλλά δεν θα είναι θεαματική. Ο λόγος τιμής προς οδόση είναι πάντως ικανοποιητικός



CD ROM

Ετσι για να ξέρετε πώς θα είναι το μέλλον που έρχεται, σας δείχνουμε αυτά τα γραφικά από PC παρμένα μέσα από εικόνες, που φτιάχνονται με την χρήση ενός cd-rom disk drive. Ποιος θα πίστευε ότι είναι παιχνίδια της Sierra (μόνο ίσως αυτοί που έχουν παίξει το King's Quest 5).

SIM EARTH



Εχετε ακούσει γι' αυτό! Οι πελάτες των καταστημάτων (κοινώς όλοι οι gamers) ρωτούν διαρκώς για το πρόγραμμα και ολόκληρη η αγορά περιμένει με αγωνία του προγράμματος. Είναι φυσικά η συνέχεια του εξαιρετικά καλού, πρωτότυπου και εθιστικού Sim-City που αυτές τις μέρες θα κυκλοφορήσει για Amiga, Atari ST και PC, ενώ θα το δούμε και για Apple MAC μέσα στην Ανοιξη του 91! Στο PC που είναι και η πρώτη έκδοση που θα εμφανιστεί υποστηρίζονται όλες οι κάρτες από VGA, MCGA μέχρι Hercules με μόνες απαιτήσεις τα 640K μνήμης και έναν σκληρό δίσκο. Ευτυχώς θα υποστηρίζονται οι πέντε πιο διαδεδομένες κάρτες ήχου. Τώρα το παιχνίδι είναι ένα ιδιαίτερα εξελεγμένο Sim-city που δεν περιορίζεται στα στενά όρια μιας μόνο πόλης, αλλά περιλαμβάνει ολόκληρη την γη, επιτρέποντάς σας να επέμβετε σε διαδικασίες εξέλιξης, και περιβαλλοντικών αλλαγών. Ετσι αν αρχίσει ξαφνικά να βρέχει στην Αθήνα... μέσω Ιουλίου φέτος θα ξέρουμε ποιός φταίει...

ΤΑ "ΛΑΡΡΙΑ"

Ναι, στη ιδιομορφική περίεργη γλώσσα των gamers, έτσι ονομάζονται τα παιχνίδια, στα οποία έχει πρωτογενώς ή ο γνωστός ήρωας της Sierra. Το ότι κάνουνε θέλη γι' αυτόν εδώ, δεν είναι τυχαίο, καθώς η εταιρία πρόκειται σύντομα να κυκλοφορήσει μια συλλογή που θα περιέχει και τις τρεις περιπέτειες μαζί, και όπως μας διαβεβαίωσε η αντιπροσωπεία (GREEK SOFTWARE) η τιμή τους θα είναι πολύ προσιτή.

COP - UP



Δηλαδή ένα coin-op, από την μεγάλη πρόσφατη έκθεση ηλεκτρονικών υπολογιστών και συστημάτων, που έγινε στις ΗΠΑ με κάποιο αστυνομικό θέμα. Υπερβολικοί πάντα οι κάτοικοι, πέρα από τον Ατλαντικό, έβαλαν ένα τουλάχιστον αστυνομικό (αληθινό ή ψεύτικο δεν έχει σημασία) να ποζάρει δίπλα στα μηχανήματά τους.

Data Gate

**και ο κόσμος
του**

Επεκτάσεις
Μνήμης
1-4MB

ATARI ST

Scanners

Real Time
Clock

Monitor
Switch
Box

Optical
Mouse

AT Once

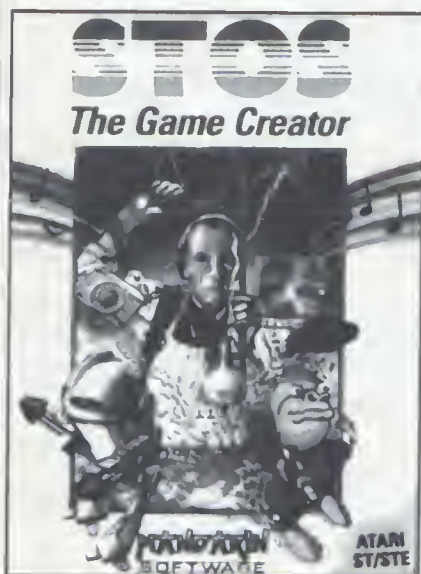
PC Speed

ΚΑΙ ΑΛΛΟΣ ΛΥΓΚΑΣ



Ναι, είναι ένα ακόμα μοντέλο που εμφανίζεται στην αμερικανική αγορά με κάπως μικρότερο σχήμα, και μάλλον πιο ωραία χρώματα. Θέλετε να μάθετε και την τιμή του: μόνο 15000 δρχ. Απίστευτο έεε;

ΠΟΥ ΦΤΑΣΑΜΕ!!!



Να δίνεται το STOS (το ανάρπαστο άλλωτε σύστημα κατασκευής παιχνιδιών) για ATARI δωρεάν όταν γραφτείτε συνδρομητές σε γνωστό Ευρωπαϊκό περιοδικό του χώρου των υπολογιστών.

ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΤΟΥ 90

NEWS

— Ετοιμάζεται καινούργιο coin op από την OCEAN επ'ονόματι SMASH TV.

— Η MICROPROSE και η SIERRA ετοιμάζουν μαζί ένα multi scenario και multi plane flight simulator το MIG-31.

— Ετοιμάζονται καινούργια games όπως το FEUDAL LORDS ένα game στρατηγικής και πολιτικοοικονομίας, MERCHANT COLONY πώς θα πλουτίσετε πουλώντας και το COHORT-FIGHTING FOR ROME.



— Σύμφωνα με το αγγλικό περιοδικό ZERO καλύτερα games της χρονιάς είναι CAPTIVE ως καλύτερο adventure από την Mindscape.

☆ F-19 STEALTH FIGHTER καλύτερο flight simulator, της microprose.

☆ SPEEDBALL 2, ARCADE της χρονιάς από την Bitmaps.

☆ INTERCEPTOR της ea't software καλύτερο budget game.

☆ LOTUS TURBO ESPRIT game οδήγησης από την Gremlin.

☆ TEENAGE MUTANT HERO TURTLES σαν το παιχνίδι με την καλύτερη καμπάνια.

☆ MIDWINTER της microprose καλύτερο παιχνίδι συνολικά από τεχνικής απόψεως.



☆ CORE DESIGN σαν το καλύτερο ζωγραφιστικό.

☆ CAPTIVE σαν καλύτερο γενικά game.

☆ JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL καλύτερο console game.

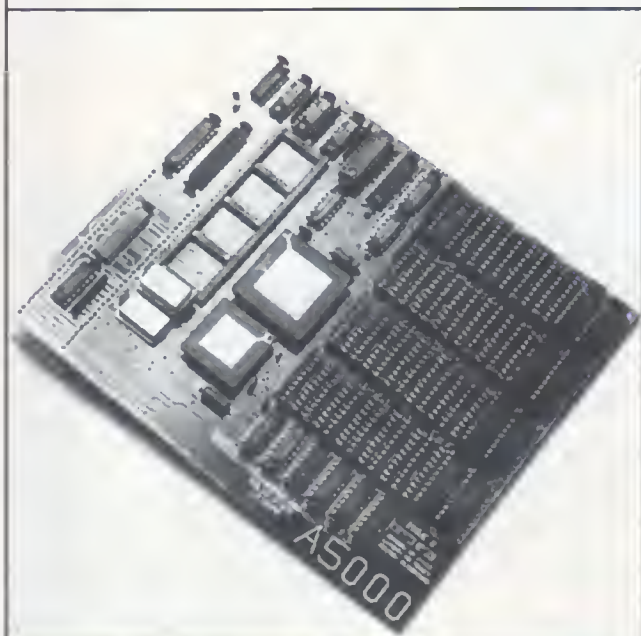
— Καλύτερη εταιρεία η OCEAN και καλύτερη εταιρεία κατασκευής hardware η Commodore.



ΤΑ ΠΡΑΣΙΝΑ, ΤΑ ΚΟΚΚΙΝΑ, ΤΑ ΚΙΤΡΙΝΑ

Το Hardware της φωτογραφίας είναι ένας αυτόματος RGB splitter.... Το ξέρω ότι τώρα σας φώτισα! Λοιπόν ένα τέτοιο μηχανήμα κάνει κότι απλό: διασπείνει τα χρώματα ενός σήματος από video και μπορεί με τον τρόπο αυτό αν συνδιαστεί με έναν ασπρόμαυρο scanner να δώσει έγχρωμες εικόνες πολύ καλής ποιότητας.

A5000



Ναι, αυτό που βλέπετε είναι τα κυκλώματα μιας κάρτας που φέρει το όνομα A5000 και είναι μια νέα AMIGA. Περιέχει τον αρκετό ογκώδη 68020 και 1MB RAM, ενώ μπορεί να φθάσει τα 4MB. Μιλούμε πόντα για όμεσα προσπελάσιμη μνήμη 32bit, δηλαδή κατό πολύ ταχύτερη από αυτήν που έχουμε συνηθίσει μέχρι στιγμής. Μαζί με τον συνεπεξεργαστή 68881 γαι τις μαθηματικές πρόξεις, η νέα AMIGA μπορεί να είναι μέχρι 5 φορές ταχύτερη από αυτήν που κυκλοφορεί στο εμπόριο. Φυσικό σε καθαρό μαθηματικές εφαρμογές είναι ακόμα γρηγορότερη.

ΑΔΥΝΑΤΙΖΟΝΤΑΣ



Πιστεύετε ότι έχετε υπερβολικό βόρος; Αυτό δεν είναι πρόβλημα, αρκεί να προσαρμώσετε την συσκευή που βλέπετε, στην πόρτα του ψυγείου σας, και θα αρχίσει να χτυπάει ο συναγερμός κάθε φορά που θα ανοίγετε. Ξεχάστε λοιπόν τα Λουκούλια γεύματα το βρόδου. Μερικές φρυγανιές και πολύ είναι (πού εκείνες οι καρμπονόρες, πω, πω...)

Σ'αυτό το τεύχος θα ασχοληθούμε με τους απογόνους του ((παππού)) ST.

Όπως θα δούμε και παρακάτω πολλοί προσπάθησαν (και προσπαθούν) να γίνουν Χαλίφηδες στη θέση του Χαλίφη. Ποιοί από αυτούς τα καταφέρνανε και ποιοί όχι είναι κάτι που έσείς θα αποφασίσετε.

Εχουμε λοιπόν και λέμε... 1040 STE (ένα από τα καλά εγγονάκια του παππού που λέγαμε...) Ο υπολογιστής αυτός πρωτοκυκλοφόρησε από την ATARI το 1989 στο Dusseldorf της Γερμανίας. Τα προσόντα υπερβαίνουν λίγο τον παλιό ST, αλλά ας τα δούμε αναλυτικότερα.

Νέες περισσότερες θύρες -σε σχέση με τους άλλους ((απογόνους))- εμφανίζονται, με δυνατότητα σύνδεσης μέχρι και 6 joysticks (αναρωτιέμαι τι να



σκέφτονταν όταν τον κατασκεύαζαν...).

Όπως και να 'ναι όμως, ένας μετασχηματιστής είναι ζωτικά απαραίτητος πριν συνδεθεί οποιοδήποτε joystick.

Η οθόνη έχει την δυνατότητα να scrolling πάνω σε πολλά και ανεξάρτητα επίπεδα. Όσο αφορά τώρα τα χρώματα, η παλέττα έχει επεκταθεί στα 4096 χρώματα από τα 512 που χρησιμοποιούσε ο παλιός ST. Δυστυχώς όμως το αποτέλεσμα στην οθόνη παραμένει το ίδιο, όπως άλλωστε και ο αριθμός χρωμάτων που μπορεί να δείξει το κάθε monitor.

Στον ήχο, ο STE έχει να παρουσιάσει δυο γενιές. Ως πρώτη γενιά έχουμε το καθιερωμένο τριών ήχων chip, το ST

S.T. STORY

ΜΕΡΟΣ Β'

Το να γράφει κανείς ένα άρθρο για τον ποιό αγαπημένο του

υπολογιστή δεν είναι και πολύ

δύσκολο, ιδιαίτερα όταν η

υπολογιστάρα αυτή λέγεται

ST. Όταν όμως πρέπει να τον

συγκρίνεις με τα ίδια τα παιδιά

του, που στο κάτω-κάτω

υποτίθεται ότι κυλάει το ίδιο

Μοτορολικό ρεύμα στις φλ...

συγγνώμη καλώδια τους, τότε

πρόκειται για πραγματικά δύσκολο

επιχείρημα. Τελικά όμως το πιο

δύσκολο ήταν να πείσω το

Σωτήρη Σεργιάννη ότι στη θόρεια

Γροιλανδία υπάρχει εταιρεία που

προσαρμόζει ένα 68040 στο

Motherboard του ST (χε, χε...)



YM2149 και το 8-μπιτο στερεοφωνικό DMA. Τα δυο αυτά τσιπάκια μπορούν να παίξουν συγχρόνως και να ακουστούν στερεοφωνικά.

Η πρωτοπορία και παράλληλα η δεύτερη γενιά παρουσιάζεται με τη μορφή του chip DAC, το οποίο δίνει ήχους digital και αναλογικά προσαρμοσμένους σε ένα πλήθος συχνοτήτων από 6.25 KHz έως 50 KHz.

Το σήμα ελέγχεται από τον LMC 1992 για τον τόνο και την

ένταση πριν φτάσει στα αφτιά μας (λένε ότι η μουσική εξευγενίζει-ευκαιρία να το δοκιμάσετε τώρα στον μπαμπά... που ξέρεις, μπορεί...). Τέλος το blitter θα μπορούσε να χαρακτηριστεί πλέον ως κάτι το δεδομένο. Και τώρα ήρθε η ώρα για μέλι και κανέλλα... εε... για τον TT-030-2 ήθελα να πω.



Ομορφούλης ο άτιμος... αν και μέρος της εξωτερικής του εμφάνισης θυμίζει αρκετά το ξαδερφάκι του, τον Mega ST.

Ο TT δεν είναι τίποτα άλλο παρά ένας συμβατός ST. (έτσι τουλάχιστον θα μπορούσαμε να τον χαρακτηρίσουμε).

Ο επεξεργαστής του, όπως είναι φυσικό, είναι ο 68030 της Motorola και τρέχει στα 16 MHz.

Ανετα όμως θα μπορούσε να προσθέσει κανείς στο όλο σύστημα και τον μαθηματικό συνεπεξεργαστή 68881 ή τον 68882. Έχει RAM 2 Mbytes με δυνατότητα επέκτασης στα 8MB ή ακόμα και στα 26 MB. Παίρνει επίσης και 30 MB σκληρό δίσκο, (μνήμη ελέφαντα που λένε...)

Ως λειτουργικό σύστημα χρη-



σιμοποιεί προσωρινά το TOS 030. Και συνεχίζουμε ακάθεκτοι...

Η παλέττα χρωμάτων του φτάνει τα 4096 χρώματα όμως δείχνει μέχρι 256 και αυτό στη χαμηλή ανάλυση εικόνας. Από 'κει και πέρα έχει δυνατότητες και για ...λιγότερα.

Ο ήχος του είναι σχεδόν όπως του ST, έχει όμως επιπρόσθετα ένα στερεοφωνικό 8-μπιτο τσιπάκι το PCM, που ελέγχει τόνο και ένταση (και μην ξεχνάτε τη συμβουλή περί μπαμπά...).

Και τώρα όσο αφορά τις θύρες, πάρε κόψε να 'χεις...

Εκτός από τις συνηθισμένες του ST, έχει ακόμα μια για SCSI και μια ASCI καθώς επίσης και ένα εσωτερικό VME bus.

STACY'S PORTABLE POWER

Φαντάζεσαι έναν ST που μπορείς απλά να τον κουβαλήσεις μαζί σου παντού;

Ε, λοιπόν, η Atari το φαντάστηκε και πήγε αμέσως και τον κατασκεύασε. Το αποτέλεσμα είναι η πολύ καιρό αναμενόμενη Stacy. Βασισμένη στην χαμηλής ενέργειας έκδοση CMOS του επεξεργαστή 68000 της Motorola, η Stacy τρέχει στα 8MHz και είναι απόλυτα συμβατή με όλη την οικογένεια των ST. Παρουσιάζει και μονόχρωμη υψηλή ανάλυση και διαθέτει 3.5 drive καθώς και 20MB σκληρό δίσκο.

Την ενέργεια που χρειάζεται η Stacy την προμηθεύεται από μπαταρίες οι οποίες έχουν ένα μέσο όρο ζωής γύρω στις 35 ώρες, αλλά αυτό εξαρτάται και από το ποσό συχνά χρησιμοποιείται ο σκληρός δίσκος.

Η Stacy έχει θύρες για σύνδεση με έγχρωμο ή ασπρόμαυρο monitor καθώς και θύρες για MIDI, mouse, joystick, RS232, σκληρό δίσκο κ.α. Το βάρος της είναι περίπου 6.5 κιλά και οι διαστάσεις της αρκετά μικρές.

Η Stacy έχει δύο τύπους, την Stacy 2 και την Stacy 4 και ενώ η πρώτη έχει 2MB μνήμη η δεύτερη διαθέτει 4MB. Και στα δύο όμως μηχανήματα μπορούν να προστεθούν ακόμα 32KB στατικής μνήμης.

Στην Αγγλία διαφημίστηκε πολύ ως το τέλειο μηχανήμα για μουσικούς αφού άλλωστε μπορεί να το κουβαλήσει κανείς μαζί του όπως μια κιθάρα ή ένα σαξόφωνο.

Αυτά... Οποιος κουράστηκε να τα διαβάσει ας σηκώσει το χέρι του...

ΓΙΑ ΤΗΝ AMIGA ΣΑΣ!!!

- 2ο DISK DRIVE 3½
- ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ 512K 1M / 2M ΜΕ Ή ΧΩΡΙΣ ΡΟΛΟΪ ΚΑΙ ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ
- ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΑ ΗΧΕΙΑ
- ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ 20MB, 40MB
- AMIGA PC-AT EMULATOR
- JOYSTICS, ΦΙΛΤΡΑ ΟΘΟΝΗΣ, ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ, ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ, ΚΑΛΥΜΑΤΑ
- ΚΑΙ
- ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ



micro STORE computers

ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 24, ΠΛΑΤΕΙΑ Ν. ΣΜΥΡΝΗΣ, ΤΗΛ. 9350672

STAY COOL

AMIGA USER

TOY R. GRELLONI



Γειά σας και για αυτό το μήνα Amiga Users ;ολης της Ελλάδας. Τι κάνετε; Ασχολείστε με τίποτα σοβαρό ή παίζετε kick off όπως συνηθίζουν εδώ στα γραφεία του User; Λοιπόν να σας κάνω μια ερώτηση, πιστεύετε ότι υπάρχει amiga user που να μην παίζει kick off; Μην βιαστείτε να πείτε ότι δεν υπάρχει γιατί υπάρχει....ΕΓΩ!!

(Για να πούμε την αλήθεια, εχθές ασχολήθηκα λίγο μαζί του για να δώ τι τραβάει όλους τους μανιακούς που συνέχεια κάθονται με ένα joystick στο χέρι. Στα γραφεία μας όλοι οι πάγκοι κουνάνε...έχουν χαλάσει απο την δύναμη που βάζουν οι συντάκτες για να πιάσουν τις μπαλιές των αντιπάλων.ΧΑΜΟΣ!!).

Εμείς ακάθεκτοι σας δίνουμε την συνέχεια απο το δεύτερο μέρος των κωδικών που βγάζει η Amiga όταν αναβοσβήνει στην οθόνη το μήνυμα των Software Failure. Στο προηγούμενο τεύχος σας είχαμε δώσει του πρώτους δύο αριθμούς που αντιστοιχούν στο System ID Code και στο Error Class. Σήμερα θα σας δώσουμε τα Error Numbers. Βέβαια εδώ υπάρχει και μια κομηνά στην υπόθεση.

Όταν το ID Code είναι μεγαλύτερο ή ίσο με τον αριθμό 8, τότε θα πρέπει να αφαιρέσετε το 8 αν το το ID για να πάρετε τον σωστό αριθμό.

SPECIAL GURU MEDITATION CODES

CPU traps

00000002	Bus Error	81000008	Semaphore scrambled
00000003	Address Error	81000009	Double call from free
00000004	Illegal instruction	8100000A	"Bogus" exception
00000005	Divide by Zero		Graphics Library
00000006	CHK instruction	82010001	Ins. memory for
00000007	TRAPV instruction		Cooper display list
00000008	Privilege violation	82010002	Ins. memory for
00000009	Trace		Cooper Command list
0000000A	Opcode 1010	82010003	Cooper list overflow
0000000B	Opcode 1111	82010004	"Cooper intermediate"
	Exec Library		list overflow
81000001	Error in 68000	82010005	Ins. memory for
	exception vector checksum		Cooper header list
81000002	Error in ExecBase	82010006	Memory absence
	checksum		at Long Frame
81000003	Error in Library Checksum	82010007	Memory absence
81000004	Insufficient memory		at Short frame
	for MakeLibrary	82010008	Ins. memory for flood fill
81000005	Memory list scrambled	82010009	Ins. memory for Tmpras
81000006	No free memory	8201000A	Ins. memory for BitBitMap
	for interrupt server	8201000B	"Region Memory"
81000007	Problem with InitAptr		Layers Library
		83010001	No available
			memory for layers Intuition Library

84000001	Gadget type unknown
84010002	Ins. memory to add port
84010003	Ins. memory for Item Plane Alloc
84010004	Ins. memory for Sub Alloc
84010005	Ins. memory for Plane Alloc
84000006	Original coordinate smaller than RelZero
84010007	Ins. memory to open screen
84000008	Ins. memory for Raster Alloc
84010009	Unkonown type at Open Sys Screen DOS Library
07010001	Memory problem at Startup
07000002	Problem with EndTask
07000003	Problem with Qpkt
07000004	Receiver packet not expected
07000005	Problem with Free Vec
07000006	Error in diskblock sequence
07000007	Faulty bitmap
07000008	Key already erased
07000009	Checksum false
0700000A	Diskette Error
0700000B	Incorrect value for key
0700000C	Problem at Overlay RAM Library
08000001	Faulty Segment List Expansion Library
0A000001	Problem at Expansion Free Trackdisk Device
14000001	Seek error at calibrate
14000002	Error at timer delay Disk Resource
21000001	Get drive has prepared the diskette
21000002	Interrupt: no active drive BootStrap
30000001	Boot code error

Αυτά λοιπόν σημαίνουν όλοι αυτοί οι αριθμοί που έχουν τα Software Failure

(Βιβλιογραφία: ABACUS/Data Becker Books).

ΑΠΟΡΙΕΣ AMIGOXPHEΣΤΩΝ

(ΚΑΛΑ ΝΤΕ AMIGA USERS!!!)

Ο φίλος Νίκος μας ρωτά πως μπορεί να τρέχει ταυτόχρονα δύο προγράμματα και τι προβλήματα υπάρχουν όταν η Amiga δουλεύει multitasking. Καταρχήν Νίκο, ποιός σου είπε ότι υπάρχουν προβλήματα; Η Amiga είναι το μόνο μηχάνημα (που φτάνει σε χέρια μέσου χρήστη) το οποίο υποστηρίζει πραγματικό (πραγματικό εννοώ για παράδειγμα να τρέχεις εναν κειμενογράφο ενώ απο πίσω να τρέχει ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας και να ετοιμάζει την εικόνα και όχι απλά να σου επιτρέπει να φορτώνεις πολλά προγράμματα παράλληλα αλλά για να λειτουργούν να πρέπει να τα ενεργοποιήσεις) multitasking. Τώρα το κατα πόσο θα τρέχουν δύο ή και παραπάνω προγράμματα εξαρτάται απο την μνήμη (που χρειάζεται αρκετή ram) και βέβαια απο τις ίδιες τις εφαρμογές. Ετσι εάν θέλεις μέσα απο το CLI να τρέξεις παραπάνω απο δύο προγράμματα τότε το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να γράψεις:

1>RUN ΟΝΟΜΑ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ και Return και μετά το

άλλο πρόγραμμα πάλι με την ίδια διαδικασία 1>RUN ΟΝΟΜΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Απο το Workbench το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να πατήσεις τα εικονίδια των προγραμμάτων που θέλεις να φορτώσεις (εάν έχεις 1MB μνήμη καλό θα ήταν να κλείνεις τα παράθυρα που είναι ανοιχτά στο Workbench ώστε να ελευθερώνεις πολύτιμη μνήμη.

Τα προγράμματα που φορτώνεις εάν δεν έχουν (πάνω δεξιά) κουμπάκια για μεταφορά πίσω, τότε το πληκτρολόγιο θα σε σώσει πατάς Αριστερό κουμπί AMIGA και N για να περάσεις πίσω και Αριστερο κουμπί AMIGA και M για εμπρός.

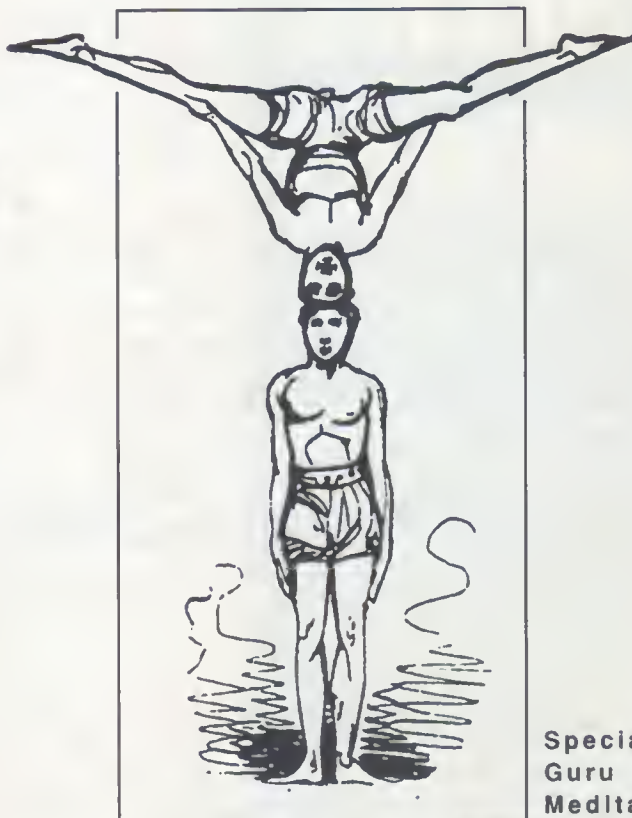
Αυτά λοιπόν και για αυτό τον μήνα.

Το κουδούνι χτύπησε θα είναι ο Αρχισυντάκτης, που μου το δήλωσε ότι εάν δεν είναι έτομο το άρθρο σήμερα, θα μου %\$#*#\$%^^^% &% την Amiga και θα με βάλει να δουλεύω σε PC για δέκα χρόνια!!!. ΟΙ MANAM όπως λέει και ο Κροντηράς.

Εσείς μέχρι τον άλλο μήνα Stay Cool...YO!!

AMIGA DRIVER

Ο Χάρης ενδιαφέρετε να γράψει τον δικό του printer driver, αλλά δεν τα καταφέρνει γιατί είναι δύσκολο και διβλιογραφία δεν υπάρχει. Εγώ θα τον συμβούλευα να πάρει το AMIGA ROM KERNEL Reference Manual: Libraries & Devices, το οποίο βιβλίο περιέχει source κώδικα όλων των προγραμμάτων που έχουν σχέση για τα libraries και τις συσκευές εξόδου (όπως ο εκτυπωτής). Ο κώδικας που περιέχει είναι γραμμένος σε C αλλά έχει και μερικά παραδείγματα σε AmigaBasic. Στην Ελλάδα δεν ξέρω εάν υπάρχει αλλά μπορεί να το βρει στην Αμερική (Addison-Wesley τηλ: 800/4472226).



Special
Guru
Meditation

TOP 10 HOME & OFFICE SOFTWARE

TOY R. GRELLONI

Τα PC ήταν και είναι μηχανήματα κατεξοχήν επαγγελματικά. Και όταν λέμε "επαγγελματικά", εννοούμε ότι μπορούν να χειριστούν με μεγάλη ευκολία και ταχύτητα αριθμούς και κείμενα.

Πάνω σε αυτόν τον χειρισμό στηρίχθηκαν και χιλιάδες προγράμματα που κυκλοφορούν για αυτού του είδους τους υπολογιστές.

Ετσι έχουμε κατηγορίες προγραμμάτων όπως: Spreadsheet (προγράμματα που χειρίζονται αριθμούς και εκτελούν πράξεις με μεγάλη ταχύτητα. Συνήθως στη γλώσσα μας τα ονομάζουν "Φύλλα Υπολογισμών"), Word Processors (προγράμματα που μας επιτρέπουν να γράφουμε κείμενα να τα διαμορφώνουμε, να τα αποθηκεύουμε και τέλος να τα εκτυπώνουμε σε χαρτί. Αυτά είναι οι Επεξεργαστές Κειμένων), Data Base (προγράμματα που ταξινομούν και επεξεργάζονται στοιχεία που αποτελούνται από αριθμούς και γράμματα και συνήθως περιέχουν πληροφορίες που διαχειρίζονται με μεγάλη ευκολία και ταχύτητα. Αυτές είναι οι Βάσεις Δεδομένων).

Αυτές οι τρεις κατηγορίες προγραμμάτων είναι οι πιο διαδεδομένες, και η μεγάλη εξάπλωση των υπολογιστών χρωστάει πολλά σε αυτές τις κατηγορίες προγραμμάτων.

Ετσι λοιπόν υπάρχουν χιλιάδες προγράμματα, αυτών των τριών κατηγοριών, και τα πιά καλά που ξεχωρίζουν είναι: Lotus 123, DbaseIII και Microsoft Word. Απα την στιγμή που υπάρχουν αυτά ποιός αλάσας να βγαίνουν άλλα, θα μου πείτε. Αυτά τα τρία πακέτα είναι αρκετά ακριβά για να τα πάρει κάποιος χρήστης σίτιπi του, αλλά και εάν δεν του κάνουν τι γίνεται, θα πάνε τάσα χρήματα χαμμένα; Όχι και για αυτό τα λάγα υπάρχουν άλλα προγράμματα πιά απλά (αλλά και με πιά λίγες λειτουργίες) που σκοπά έχουν να βάλουν κάποιον χρήστη στην κατηγορία αυτών των προγραμμάτων και εάν είναι ευχαριστημένος να συνεχίσει με κάτι πιά ακριβά. Ετσι λοιπόν στην κατηγορία PAPER FTHNA, ΣΟΥ ΑΡΕΣΕΙ, PAPER AKRIBA ανήκει και τα TOP10. Πριν κατηγορήσετε για ατιδήποτε σας πληραφάρω ότι το TOP10 μπορεί να μην πιάνει την επαγγελματικότητα των πιά πάνω προγραμμάτων που είπαμε, αλλά η τιμή του είναι μεγάλας πειρασμός: Μάλις — δρχ.! Ετσι, έχουμε ένα απλά πακέτα που περιλαμβάνει ένα εγχειρίδιο (τυπωμένο απα χαρακτήρες PC και ελκίπες, γι αυτά υπάρχουν και οδηγίες μέσα στις δισκέτες για τα κάθε πρόγραμμα) και πέντε δισκέτες, αι οποίες περιέχουν τα εξής (κρατηθείτε):

SPREADSHEET & GRAPH

Η φύλλα υπαλαγισμών άπως είπαμε. Το spreadsheet αυτά έχει άλες του τις λειτουργίες σε pull-down menus (τα απαία είναι φτιαγμένα απα ASCII χαρακτήρες), και έρχονται μπροστά σας πατώντας τα πλήκτρα "F" (Όπως και στο Lotus 123 δηλαδή). Κατάπιν υπάρχουν αι διάφες ενταλές επεξεργασίας, απαθήκευσης κτλ, που μας επιτρέπουν να κάνουμε κάποια εργασία, αφού προηγουμένως έχουμε φτιάξει τα υπαλαγιστικά μας φύλλα. Τα τι θα φτιάξετε εξαρτάται απα τις ανάγκες σας. Μέσα στην δισκέ-

τα βρήκαμε και δείγματα που μπαρούν να φαρτωθούν και να μετατραπούν σύμφωνα με τις ανάγκες σας. Γενικά το spreadsheet εάν έχετε ξαναδουλέψει με τέτοιου είδους πρόγραμμα, δεν θα σας φέρει καμμία δυσκαλία, και προσφέρει και συμβατότητα με τους φακέλους απα τα 123.

WORD PROCESSOR

Τα ίδια, ένα απλό πρόγραμμα για να γράφετε τις επισταλές σας και τα κείμενα σας. Υπάρχουν και εδώ pull-down menus, που περιέχουν τις απαραίτητες ενταλές άπως: Load, Save, Quit, Reformat, ενταλές για τα μαρκαρισμένα σημεία κειμένου, Copy, Paste κ.τ.λ. Τα μεναύ εμφανίζονται πατώντας F10 ενώ με τα F1 βλέπετε την on-line βοήθεια που έχει τα πρόγραμμα. Επίσης διαθέτει Spelling Checker (Διαρθωτής), ο οποίος χρησιμαπαιείται μάνα στις Αγγλικές λέξεις. Όμως με τα Ελληνικά δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα (και αυτά ισχύει και για τα άλλα προγράμματα). Επίσης σας δίνεται η δυνατότητα να τρέξετε κάποια άλλο πρόγραμμα μέσα απο τα επεξεργαστή και μετά φεύγοντας απο τα πρόγραμμα που τρέξατε να ξαναεπιστρέψετε στον επεξεργαστή.

DATABASE Τα πρόγραμμα που θα σας βοηθήσει να κάνετε τα ηλεκτανικά σας φακελώματα!! . Και εδώ τα pull-down menus εμφανίζονται πατώντας το F10 και σας παρέχουν ενταλές που επιτρέπουν να φτιάχνετε τα πεδία των εγγραφών που θα χρησιμαπαιήσετε στις εγγραφές σας, να εισάγετε τα στοιχεία σας, να τα τραποπαιήσετε και άλλα παλλά. Επίσης σας επιτρέπει να κάνετε εκτυπώσεις είτε κατα εγγραφή είτε ταξινυμμένες κατά κάποια κριτήρια. Εκτάς απα αυτά τα προγράμματα, τα TOP10 περιέχει και άλλα προγράμματα άπως:

CLIPART DISPLAY (ArtShow)

Το οποίο είναι ένα πρόγραμμα επίδειξης των ζωγραφιών, που περιέχονται στις πέ-

ντε δισκέτες. Επειδή σας βλέπω να απορείτε, σας εξηγώ ότι το πακέτο περιέχει και κάποια άλλα προγράμματα (που θα τα πούμε παρακάτω) που χρησιμοποιούν μικρές εικόνες (clip-arts), κάνοντας κάποιο έγγραφο πιο όμορφο. Ετσι λοιπόν μέσα από εδώ, μπορείτε να δείτε όλα τα clip-arts που περιέχονται με τα προγράμματα. Κάτι σαν Slide-show.

BANNER/SIGN MAKER

Πρόγραμμα που σας επιτρέπει να δημιουργήσετε και να εκτυπώσετε μεγάλα πανώ με γράμματα. Βέβαια απαιτεί να έχετε εκτυπωτή, συμβατό με Epson (σχεδόν όλοι είναι), ώστε να δείτε το αποτέλεσμα. Σας επιτρέπει να διαλέξετε ύψος, μέγεθος και είδος γραμμάτων.

GREETING CARD MAKER

Πρόγραμμα που σας βοηθάει να φτιάξετε ευχετήριες κάρτες. Κάρτες που εκμεταλεύονται όλοι την επιφάνεια του χαρτιού, και μετά την εκτύπωση, διπλώνετε το χαρτί σε τέσσερα σημεία και να...έτοιμη η κάρτα! Περιέχει πολλές λειτουργίες και σας επιτρέπει να εισάγετε και γραφικά (από τα clip-arts), ώστε να έχετε κάποιο όμορφο αποτέλεσμα. Αυτό το πρόγραμμα ακολουθεί πιστά το κορυφαίο πρόγραμμα The Print Shop.

CALCULATOR/CALENDAR/NOTEPAD

Ενα πρόγραμμα που περιέχει τα πλέον απαραίτητα βοηθητικά προγράμματα: Κομπιου-

τεράκι, Ημερολόγιο και Σημειωματάριο. Αν και δεν είναι resident (όπως το Sidekick), είναι πολύ χρήσιμα προγράμματα και θα σας βοηθήσουν να κάνετε μικρουπολογισμούς, να σημειώσετε κάτι πρόχειρο και να δείτε μερικές απαραίτητες ημερομηνίες.

CERTIFICATE MAKER Πρόγραμμα για να φτιάχνετε Διπλώματα!! Αν και αυτή η τρέλλα είναι διαδεδομένη στη Αμερική, όποιος θέλει μπορεί να φτιάξει κάποιο κοριανδευτικό δίπλωμα για κάποιο φίλο του. Το πρόγραμμα σας επιτρέπει να φορτώσετε και γραφικά και εδώ έχουμε μία απομίμηση του πολύ καλού Certificate Maker της SpringBoard.

FILE COMPRESSOR

Πρόγραμμα συμπίεσης δεδομένων. Πολύ διαδεδομένα προγράμματα που βοηθούν τους χρήστες να συμπιέσουν files που πρόκειται να σταλούν με modem ή πρόκειται να γίνουν backup και να φυλαχτούν. (Για περισσότερες πληροφορίες περί συμπιεστικών, διαβάστε το άρθρο "ΚΑΝΤΕ ΤΟ ΠΑΚΕΤΟ", που βρίσκεται στο USER τεύχος 8, σελίδα 24). Το πρόγραμμα (το Lharc.exe), είναι πολύ αποδοτικό και καταφέρνει μεγάλο ποσοστό συμπίεσης. Υπάρχουν αρκετοί παράμετροι που θα πρέπει να δώσετε, ανάλογα με τον τρόπο και την μορφή συμπίεσης που θέλετε. Αλλο πλεονέκτημα του προγράμματος είναι ότι μπορεί να συμπίεσει αρχεία, τα οποία να είναι σε μορφή άμμεσα

εκτελέσιμη και να μην χρειάζεται να έχει ο άλλος χρήστης το αντίστοιχο αποσυμπίεστικό πρόγραμμα για να τα δει.

NAME & ADDRESS MANAGER

Πρόγραμμα Διευθυνσιογράφος, που σας επιτρέπει να περνάτε τα στοιχεία των φίλων σας (και των εχθρών σας!) και να τυπώνετε αυτόκόλλητα ετικετάκια για φακέλους. Επίσης σας επιτρέπει σε κάθε όνομα να βάζετε και κάποια σχόλια (μέχρι 79 γράμματα), και να τα τυπώνετε με διάφορα κριτήρια (κατά Ταχ.Τομ. Κατά όνομα κ.τ.λ.).

ΓΕΝΙΚΑ

Όπως είδατε υπάρχουν αρκετά προγράμματα στο πακέτο, τα οποία ξεκινούν όλα από ένα αρχικό μενού, φορτώνοντας το file TOP10. Επίσης εκτός από το εγχειρίδιο που υπάρχει μέσα στο κουτί, το πρόγραμμα σας ρωτάει κάθε φορά που τότε να φορτώσετε κάποιο πρόγραμμα, εάν θέλετε να τυπώσετε τις οδηγίες του. Σε περίπτωση σκληρού δίσκου, η εγκατάσταση γίνεται πολύ εύκολα, διά μέσω ενός προγράμματος. Στην περίπτωση που έχετε drive, τότε κάθε φορά το πρόγραμμα σας ζητάει την κατάλληλη δισκέτα. Γενικά, το όλο πακέτο, απευθύνεται στους χρήστες των PC, που τώρα μπαίνουν σε αυτού του είδους τα προγράμματα. Καινοτομίες ιδιαίτερες δεν υπάρχουν παρά μόνο η τιμή του. Αξίζει για τον νέο χρήστη.

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ



ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις ή να πουλήσεις τον υπολογιστή σου ή κάποιο περιφερειακό του;

ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις τον υπολογιστή σου με έναν μεγαλύτερο;

ΘΕΛΕΙΣ να αγοράσεις ένα καλομεταχειρισμένο με βέβαιη υποστήριξη;

ΘΕΛΕΙΣ να αγοράσεις φτηνό και ελεγμένο υπολογιστή;

ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις τον υπολογιστή σου με έναν ολοκλήρου;

ΕΛΑ ΣΤΗΝ EASYTECH

Στην εταιρία που έχει ξεδώσει 3 χρόνια για να γίνει η μεγαλύτερη εταιρία στον χώρο Η/Υ προσφέροντας άμεση εξυπηρέτηση, χαμηλές τιμές και οωπή υποστήριξη στο μηχανήμα που προσφέρει.

AMSTRAD PC-1512 2DD MONITOR	109.000
AMSTRAD PC-1512 COLOR MONITOR	135.000
ATARI PC-1 EGA MONITOR, MOUSE	115.000
ATARI 520 STFM από...	75.000
ATARI 1040 STFM από...	105.000
AMIGA 500	105.000
HARD DISK 20MB	45.000
AMSTRAD CPC-6128 GREEN	47.000
AMSTRAD CPC-6128 COLOR	77.000
C-64 ME ΚΑΣΣΕΤΟΦΩΝΟ	28.000
AMIGA DISK DRIVE	25.000
PRINTERS ΑΠΟ...	25.000
COLOR MONITORS ΑΠΟ...	40.000
EURO-PC	89.000

ΜΕΤΑΤΡΕΨΤΕ ΤΟΝ Η/Υ ΣΑΣ ΣΕ ΤΑΜΕΙΑΚΗ ΜΗΧΑΝΗ!!! ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ... 6438784

EASYTECH - ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188, ΛΕΩΦ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ, ΤΗΛ.: 6438784, ΤΚ 114 72

ADVANCED ART STUDIO

Κακά τα ψέματα! Ελάχιστα προγράμματα των 8-bit θα τολμούσαμε να πούμε ότι πλησιάζουν τις επιδόσεις των 16-bit. Και δεν μιλάμε για παιχνίδια που η διαφορά είναι τεράστια αλλά για "επαγγελματικά" προγράμματα όπως σχεδιαστικά, επεξεργαστές κειμένου, μαθηματικά και λογιστικά πακέτα και δεν συμμαζευεται...

Ετσι στον Amstrad 6128 υπάρχουν μόνο δυο προγράμματα που μπορούν να συγκριθούν, το TASWORD που είναι ισάξιο με το αντίστοιχο των PCs. και το καταπληκτικό Advanced Art Studio με το οποίο θα ασχοληθούμε σήμερα και το οποίο αρκετά αρκετά χρόνια νωρίτερα πρόσφερε ευκολίες και ταχύτητες που σήμερα βλέπουμε από τα σχεδιαστικά της Amiga και Macintosh (οι χειριστές του DTP μας εδώ θα έχουν λυποθυμίσει με αυτά που γράφω).

ΓΕΝΙΚΑ

Το πρόγραμμα είναι στηριγμένο πάνω σε ένα "windows-icans-mouse or joystick driven menu", παρόμοιο με εκείνα που είχε πρωτοεμφανίσει (πάνω από μια δεκαετία πριν) η Xerox και καθιερώθηκε με την πρωτοπαιριακή Lisa της Macintosh. Κύρια στοιχείο αυτού του συστήματος είναι η φιλικότητα προς τον αρχάριο με όλες τις απαραίτητες πληροφορίες στην οθόνη.

Το πρόγραμμα, ακόμη υποστηρίζει όλες τις αναλύσεις οθόνης που έχει ο Amstrad και επιτρέπει να κάνετε το πάντα σε όλες. Δυστυχώς δεν μπορείτε να έχετε περισσότερο από ένα mode οθόνης τουλάχιστον στο display. Ας δούμε τις δυνατότητές σας αναλυτικά: PRINT: με αυτή την επιλογή μπορείτε να εκτυπώσετε (screen dump) ολόκληρη την οθόνη που έχετε ζωγραφίσει ή ένα τμήμα της, που ορίζεται χρησιμοποιώντας τις συντεταγμένες οθόνης X και Y. Με μερικούς πειροματισμούς ανάλογα με τον printer θα κοιταφέρετε να κό-

νετε τους κύκλους να μην μοιάζουν με ελλείψεις! Όπως οι περισσότερες εντολές του προγράμματος έτσι και αυτή μπορεί να ονοκληθεί με το πάτημα του ESCape.

FILE: το A.A.ST. είναι ένα από τα λίγο προγράμματα των 8-bit που χρησιμοποιεί την διαθέσιμη Ram για να αποθηκεύει στοιχεία όπως τον κατάλογο της δισκέτας στην μνήμη του χωρίς να χρειάζεται να διαβάσει κάθε φορά. Η χωρητικότητα της RAM που χρησιμοποιείται μπορεί να κροτήσει μέχρι 56 ονόματα οθονών και πηγαίνοντας με το mouse ή το Joystick σε ένα τέτοιο όνομα και πατώντας το file αυτά αλλάζει χρώμα και μπορείτε να το φορτώσετε, να σώσετε, να κάνετε merge, να διογράψετε και να αλλάξετε το όνομα του file. Προσέξτε όμως ότι το πρόγραμμα για να κοιτάξει μια οθόνη αυτή πρέπει να έχει δωθεί με το χαρακτηριστικό .SCR. Οι υπόλοιποι "φάκελλοι" που βλέπετε (συνήθως με το χροκπηριστικά .PAL) είναι συνοδευτικοί δίνοντας την παλέτο της οθόνης. Ακόμα μπορείτε να σώσετε μια οθόνη στον δίσκο, συμπιεσμένη, έτσι ώστε να μην κοιταλαμβάνει 16K όπως είναι το συνηθισμένο format στους CPC αλλά 8K, κερδίζοντας έτσι χώρο στον δίσκο. Αυτό έχει μόνο ένα μειονέκτημα: Ότι δεν μπορείτε να καλέσετε μια συμπιεσμένη οθόνη μέσω της Basic. Τις υπόλοιπες οθόνες μπορείτε να τις κοι-

λέσετε μέσω από την Locomotive basic με την εξής οπλή γραμμή:
10 MODE 0: LOAD "PICTURE.SCR", &C 000.

Τέλος μπορείτε να επεξεργαστείτε με το πρόγραμμα οποιοδήποτε ορχική στοτική οθάνη παιχνιδιού! ον την φορτώσετε δίνοντας το όνομά της στο FILES (είναι όλες εκείνες οι οθάνες που κοιτολομάνουν 17K).

PALLETE: όταν έχετε πολέτο 27 χρωμάτων σίγουρο δεν μπορείτε να πετύχετε θούμοτα. Όμως αυτός δεν είναι λόγος να μην μπορείτε να αλλάξετε το ένα χρώμα με κάποιο άλλο και μάλιστα με μεγάλη ευκολία. Ετσι πηγαίνετε στο μενού με τις παλέτες οπότε με ανεβοκοτεβάζοντας τους δείκτες αλλάζετε ξεχωριστά τα χρώματα του Border, του INK και Paper, δηλαδή ο,τιδήποτε έχετε ζωγραφίσει θα επηρεαστεί. Υπάρχουν ακόμα και μερικές extra δυνατότητες όπως να καθορίσετε ορισμένο χρώμα άτρωτο οπότε οποιοδήποτε ολλογή ή να βάλετε οτάμοτο και σε όποιο συχνότητα και χράνο θέλετε το χρώμα να αλλάζουν, την ίδιο στιγμή που μπορεί εσείς να ζωγραφίζετε κάτι.

INKS: για την ευκολία σας μπορείτε να ονομάσετε το μενού Inks από το περισσότερο κύριο μενού. Θα βρεθείτε μπροστά σε 32 χρωμοιστά τετρογωνάκια, δηλαδή 16 χρώματα για το foreground και 16 για το

background, ολλά μην ξεχνάτε αυτά είναι απλώς τεχνική λεπτομέρεια αφού ο amstrad μπορεί να οπικονόσει μόνον 16 χρώματα ταυτόχρονα. Ακόμα μπορείτε να αλλάξετε το χρώμα σε ένα τετραγωνάκι πειράζοντας την παλέττα του. Ο χειρισμός στην συγκεκριμένη περίπτωση είναι από τους καλύτερους.

PAINT: Εδώ είναι το πιο ενδιαφέροντα πράγματα αφού διαλέγετε την "βούρτσα" με την οποία θα σχεδιάσετε και αυτή μπορεί να είναι μία γραμμή οριζόντια ή κάθετη ποικίλου ύψους και πλάτους, ή διακεκομμένη μέχρι και ένα μόνο pixel. Υπάρχει ακόμα και το σπραυ που καθορίζετε πόσο πυκνό θα είναι. Δεν χρειάζεται βέβαια να πούμε πως το χρώμα με το οποίο θα ζωγραφίσετε είναι ήδη δωσμένο και πρέπει να το αλλάξετε κάθε φορά που θέλετε να ξεκινήσετε κάτι καινούριο.

PATERN BRUCE: Αντί να πάρετε μια απλή βούρτσα για να σχεδιάσετε μια γραμμή γιατί να μην πάρετε μια που χρησιμοποιεί μάτια, σημαίες, μοντέρνα σχήματα κτλ αλλά δεν εμφανίζετε όπως μπορεί να νομίζετε ένα μάτι για να σχεδιάσει αλλά ούτα που θα ζωγραφίσετε θα είναι τελικά ένα σχέδιο με μάτιο. Είναι λίγο δύσκολο να περιγραφεί μέσα από ένα κείμενο αλλά μάλις το μάθετε και μπορείτε να παίξετε στα δάχτυλο τα υπόλοιπα menus αυτό θα σας κάνει έναν προγραμματικά καλλιτέχνη, ιδίως αν σκεφτείτε ότι δεν είσατε υποχρεωμένοι να χρησιμοποιείται μόνο μερικές δεκάδες σχήματα που έρχονται μαζί με το πρόγραμμα αλλά υπάρχει ο Patern Editor που σας επιτρέπει να σχεδιάσετε σχεδόν τα πάντα, να το σώσετε και να το χρησιμοποιήσετε όποτε σας χρειαστεί.

UNDO: η περίφημη εντολή που διορθώνει τα λάθη μας αλλά προσοχή: παίρνει πίσω όλες τις εντολές που έχετε δώσει πρώτου περάσετε σε ένα άλλο μενού, πράγμα που σημαίνει ότι αν δεν προσέξετε μπορεί να χάσετε δουλειά και προσπάθεια (κοφές, ιδρώτα, αίμα, αέρα, αέραααααα) πολλών ωρών. Φανταστείτε όμως να μην μπορούσατε να κάνετε UNDO και να πρέπει να σβήσετε μερικές εκατοντάδες pixels, ένα ένο! Ορισμένα menus περιέχουν την UNDO μέσω τους και δεν χρειάζεται να γυρνάτε στην κεντρική οθόνη.

MISCELANEOUS ή το μενού γενικών καθηκόντων από όπου μπορείτε να εξαφανίσετε οποιαδήποτε παρεμβολή του



λειτουργικού του προγράμματος και να δείτε την οθόνη σε άλλο της το μεγαλείο. Μπορείτε ακόμη να καθαρίσετε την οθόνη, να διολέξετε ένα από τα τρία modes γραφικών του Amstrad, να προστατεύσετε μερικά χρώματα, να προσθέσετε νέες συσκευές (light pens, mouse) και να σώσετε στον δίσκο τις αλλαγές που έχετε κάνει στο πρόγραμμα. Από το μενού αυτό μπορείτε ακόμα να χρησιμοποιήσετε και τους κέρσορες για να σχεδιάσετε ενώ υπάρχουν δύο ταχύτητες κίνησης που κάνει το Joystick να κινείται με ταχύτητα mouse.

FILL: Ποιάς δεν ξέρει αυτή την περιβόητη εντολή που γεμίζει στα γρήγορα μια περιοχή με χρώμα. Λοιπόν εδώ αρκεί να επιλέξετε το χρώμα, να έχετε κλείσει καλά την περιοχή και ποτήστε το fire. Αν έχετε κάνει όλα σωστά θα γεμίσει χωρίς να σας ποσολήσει τα πάντα. Διαφορετικά UNDO γρήγορα. Έχετε ακόμα την δυνατότητα να κάνετε overfill δηλαδή το καινούριο χρώμα να καλύψει τα πάντα ή απλό fill που θα σεβοστεί τα κλειστά σχήματα. Μπορείτε ακόμα να κάνετε fill με μια προκοθωρισμένη παλέττα

που θα γεμίσει έναν χώρο άχι πλέον με χρώματα αλλά με σχήματα, κάτι σαν να οπλώνετε μια ταπετσαρία!

MAGNIFICATION: είναι το icon με τα γυαλάκια και μπορείτε να οπιομονώσετε μια περιοχή, ορίζοντας το παράθυρο όποιο μεγέθους θέλετε και πατώντας το fire το μεγαλώνετε μέχρι και 8 φορές έτσι ώστε να δουλεύετε σε επίπεδο pixels. Μια γενική εικόνα σας δείχνει σε ποιο σημείο βρίσκεστε αλλά και πόσο μέρος ολόκληρης της οθόνης δουλεύετε. Αυτός είναι ο μόνος τρόπος για να πετύχετε λεπτομέρεια.

WINDOWS: τη ν εποχή που εμφανιζάταν το πρόγραμμα ελάχιστα πράγματα γνωρίζαμε γύρω από την χρήση και ευκολία που έφερναν τα παράθυρα. Το Advanced Art Studio κάνει εκτεταμένη χρήση windows, άχι μόνο για να απλώσει τα menus του αλλά και για να δουλέψετε μέσα στο πρόγραμμα. Έτσι μπορείτε να απομονώσετε ένα κομμάτι της οθόνης κάνοντάς το window και να αλλάξετε το χρώματά του, να το περιστρέψετε όπως θέλετε, να το βάλετε όπου θέλετε, να το μεγενθύνετε ή να το σμικρύνετε και να το παραμορφώσετε αλλά επειδή δουλεύετε Amstrad και όχι Macintosh νο ξέρετε ότι κάθε σμίκρυνση στοιχίζει σε πιστότητα εικόνας. Ακόμα μπορείτε να σώσετε ένα τμήμα οθόνης στον δίσκο, με ή χωρίς συμπίεση για να κερδίσετε χώρο στην δισκέτα.

TEXT: όπως κάθε πρόγραμμα ζωγραφικής που σέβεται τον εαυτό του έτσι και αυτό περιέχει πολλές γραμμοσειρές για να μπορέσετε να συμπεριλάβετε λέξεις και προτάσεις μέσα στο σχέδιό σας. Ο τρόπος με τον οποίο γράφετε είναι ανάλογος με έναν καλά επεξεργαστή κειμένου ενώ οι γραμμοσειρές περιλαμβάνουν πολλά είδη γραμμάτων (από αναγεννησιακά και πλάγια μέχρι western και ηλεκτρονικά) αλλά υπάρχει και ένας Text Editor που σας επιτρέπει να δημιουργήσετε ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ σχήμα γραμματος θέλετε ή οποιοδήποτε ακαταλλοβίστικο, κωδικό σύμβολο, με δύο πάντα χρώματα και να το περιστρέψετε όπως σας ορέσει. Φυσικά δεν έχουμε εξοντλήσει τις δυνάμεις του προγράμματος που σας επιτρέπει ακόμα να διαλέγετε ον θα φτιάξετε ένα τετράγωνο, έναν κύκλο filled ή απλώς περίγραμμα, αν θα είναι ελαστικό σχήμα και θα μπορείτε να το "βασανίζετε" αλλάζοντας το σχήμα του και πολλά πολλά ακόμα, σκόρπια μικρά κάλπα και μυστικά.

ACORN DTP

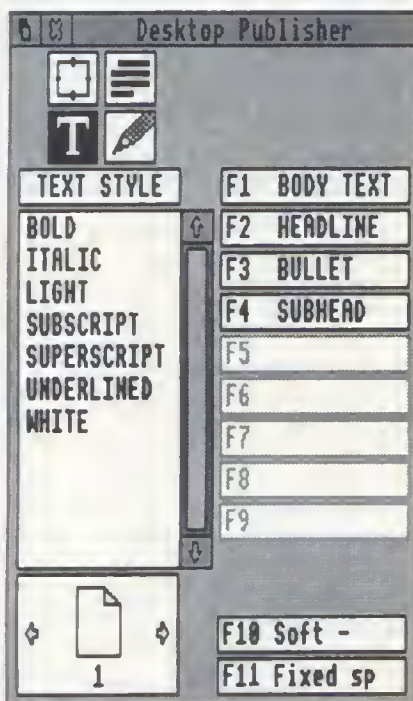
Μετά
από τα δύο
πρώτα άρθρα της σειράς
για το DTP στον Archimedes φτάνουμε
σήμερα στο "ζουμί" της υπόθεσης : Τα προγράμματα
σελιδοποίησης. Αυτά τα προγράμματα είναι υπεύθυνα για το
"στήσιμο" της σελίδας και συνήθως οι δυνατότητές τους μπορούν να
κάνουν ένα έγγραφο να είναι πολύ ωραίο ή ένα χρήστη να πάθει πονοκέφαλο!

Σε αυτά τα άρθρα θα περιγράψουμε ένα πρόγραμμα στην κατασκευή του απαιώ έχει βάλει τα χεράκι της η ίδια η Acorn. Τα Acorn DTP. Η επιλογή αυτή έγινε για τον απλούστατο λόγο ότι κατά την περιόδο που γράφεται αυτό τα καμάτι δεν έχουμε στην διαθεσή μας κάποια άλλα εναλλακτικά πρόγραμμα (τουλάχιστον σε αξιόπρεπη έκδοση...).

Τα πρόγραμμα αυτά αυσιαστικά είναι η μεταφορά του Timeworks Desktop Publisher σε περιβάλλον Archimedes. Ο λόγος για τον απώ έγινε μεταφορά προγράμματος από τα περιβάλλον MSDOS και όχι ανάπτυξη ενός καινούργιου ήταν η άμεση ανάγκη για την ύπαρξη ενός συστήματος DTP σε μια επαφή που δεν κυκλοφορούσε κανένα στην αγορά. Τα περίεργα είναι ότι σχεδόν αμέσως μετά την παρουσίαση του προγράμματος της ACORN εμφανίστηκαν άλλο τρία από εταιρείες καταξιωμένες στον χώρο του Archimedes. Από αυτά κατά γενική ομοφωνία τα καλύτερα είναι τα Impression, το οποίο έχει ένα συνδυασμό των καλύτερων χαρακτηριστικών από τα προγράμματα που ήδη υπάρχουν σε περιβάλλον MSDOS και Macintosh, ενώ προσθέτει και χαρακτηριστικά νέα στον χώρο του DTP. Αλλωστε το Impression περιγράφεται σαν document processor όπου κανείς μπορεί να δημιουργήσει ένα αλκλθρωμένα έντυπα.

Ας δούμε όμως πρώτα τον τρόπο λειτουργίας του Acorn DTP. Με το πάτημα του δεξιού κουμπιού πάνω στα icons του προγράμματος (αφού φυσικά το έχουμε φορτώσει) εμφανίζονται στην αθάνη δύο παράθυρα. Τα πρώτα με άναμα Desktop Publisher περιλαμβάνει icons για την επιλογή των τεσσάρων βασικών εργαλείων δηλαδή frame, paragraph, text και drawing, καθώς και το σύστημα επιλογής για τις λειτουργίες εισαγωγής text, image, line art. Επίσης υπάρχει ο browser σελίδων με τον απώ

παρεί κανέναν να αλλάζει σελίδα εργασίας καθώς και να προσθέτει σελίδες. Τα παράθυρο αυτό είναι δομημένα με τέτοιο τρόπο που να επιτρέπει, σε μία καλαστημένη εγκατάσταση, την λειτουργία του προγράμματος χωρίς περιττές κινήσεις στα κεντρικά μεναύ. Με τον όρα καλαστημένη εγκατάσταση ενααύμε φυσικό την ύπαρξη των απαραίτητων στυλ και την σωστή επιλογή



των ποραμέτρων του προγράμματος. Με αυτόν τον τρόπο οι επαγγελματίες που χρησιμαπαιούν τα πακέτα μπαρούν αν θέλουν να έχουν παλύ καλά οποτελέσμοτο σε παλύ μικρά χρόνια, κάτι που έχει ιδιότερη σημασία.

Εκτός όμως από το παράθυρο λειτουργιών έχουμε και τα παράθυρα του κειμένου. Σε αυτά μπαρούμε να έχουμε τα εκάστοτε

κείμενα σε διπλάσια μέγεθος, κανονικά μέγεθος, μισά μέγεθος, αλκκλήρη σελίδα, διπλή σελίδα, σύμφωνα με τα υπαμεναύ View. Εκτός αυτού έχουμε την δυνατότητα να επιλέξουμε αν στην αθάνη θα εμφανίζονται οι rules, τα frames και οι στήλες και τέλος αν θα εμφανίζονται οι εικάνες που έχουμε ενσωματώσει στα κείμενα. Στα ίδια μεναύ έχουμε την δυνατότητα να διαλέξουμε το σύστημα μέτρησης που θα χρησιμαπαιήσουμε στα πρόγραμμα. Αυτά μπορεί να έχει σαν μανάδα τα point την ίντσα τον πάντα ή χιλιαστά.

Τα αμέσως επόμενο υπομενού με όναμα Page ασχολείται με την διαχείριση των σελίδων και τα layout των column guides. Ετσι έχουμε την λειτουργία Go to page για την μετακίνηση από σελίδα σε σελίδα (υπάρχει βέβαια και ο πρώτος τρόπος που αναφέραμε στην αρχή, αλλά εδώ έχουμε και την δυνατότητα να πάμε στην master page. Αυτή η σελίδα επιρεάζει άμεσο τις υπόλοιπες αφού ότι υπάρχει σε αυτήν εμφανίζεται και στις άλλες σελίδες του κειμένου. Φυσικά ον ο χρήστης θέλει μπορεί να αλλαιώσει τα βασικά χαρακτηριστικά της κάθε σελίδας ξεφεύγοντας έσπι από τον αριθμό που έχει γίνει στην master page. Για τον έλεγχο των σελίδων υπάρχουν και οι ενταλές add, insert, delete για την προσθήκη, εισαγωγή, διαγραφή σελίδων αντίσταχα. Αμέσως μετά ακολουθεί η εντολή headers and footers που εμφανίζει με το πατημά της το αμάνυμα dialog box με το απώ έχουμε την δυνατότητα να καθορίσουμε τον header και τον footer ξεχωριστά για τις δεξιές και αριστερές σελίδες (αν τα θέλαμε) να ρυθμίσαμε την απόστασή τους από την αρχή και τα τέλας της σελίδας αντίσταχα και αλλάξαμε την αρίθμηση των σελίδων. Με τις εντολές header this page και footer this page μπαρούμε να καθορίσουμε την ύποξη header και footer για την κάθε σελίδα. Με τις λειτουργίες set

column guides και set print position μπορούμε να καθορίσουμε τον αριθμό και την τοποθέτηση των οδηγών σελίδων, και την θέση της σελίδας μας σε σχέση με την σελίδα εκτύπωσης. Τα αμέσως επόμενα υπομενού με όνομα Frame και λειτουργίες snap to guides, frame border, frame tint, repel text, size and position, cut frame, copy frame, paste frame, send to back, bring to front έχει ονομάσει την διοίκηση των frames. Τα Acorn DTP όπως παλιά άλλα προγράμματα του είδους του έχει ως βασικά δομικά στοιχεία τα frame. Σε ένα frame μπαρούν να υπάρχουν γραφικά (bitmap ή object oriented) ή κείμενα και η διαχείρισή τους γίνεται με τις εντολές που ήδη αναφέραμε. Με το υπομενού imports που ακολουθεί και τις εντολές που έχουμε, μπαρούμε να επέμβουμε στα αντικείμενα που έχουμε εισάγει σε ένα έγγραφο. Ετσι μπαρούμε να αλλάξουμε το άναμα ενός αντικείμενου να το διαγράψουμε και ειδικά για την περίπτωση των γραφικών να κόναμε ξάκρισμα.

Στα υπαμεναύ paragraph αντάσσανται όλες οι λειτουργίες δημιουργίας και διαχείρισης των στυλ γραφής. Το στυλ στα Acorn DTP περιλαμβάνει καθαρισμό γραμματοσειράς, εφέ, αποστάσεων μεταξύ παραγράφων και γραμμάτων, bullet character, συλλαβισμού, letter spacing και layout. Με τα ίδια υπαμεναύ έχουμε την δυνατότητα αντιστοίχισης ενός στυλ σε κάποια function key για την παύα γρήγορη επιλογή του. Για μικρές διαφοροποιήσεις όσαν αφορά τα μέγεθος των χαρακτήρων την γραμματοσειρά ή τα εφέ, μπαρούμε να χρησιμοποιήσουμε τα επόμενα υπαμεναύ με τίτλο text style. Για τα editing του κειμένου προσφέρεται τα επόμενα υπαμεναύ στα οποία βρίσκουμε μερικές από τις συνηθισμένες λειτουργίες των work processors, δηλαδή find, replace, cut, copy, paste καθώς και τρεις που αφαιρούν τα kerning και τα hyphenation. Με τις τρεις αυτές εντολές έχουμε την δυνατότητα να αλλάξουμε την απόσταση μεταξύ δύο γραμμάτων και να εισάγουμε φεξιτισμένα διαστήματα και χωρίσματα στις λέξεις.

Τα δύο τελευταία υπαμεναύ ασχολούνται με το ενωματομένο γραφικά και την on-line βοήθεια που προσφέρει το πρόγραμμα. Εκτός από τα γραφικά που μπορούμε να εισάγουμε σε ένα έντυπο, έχουμε την δυνατότητα να δημιουργήσουμε γραμμές, πλαίσια και κύκλους ή ελλείψεις, το οποίο και να ολλαιώσουμε με τις εντολές που προσφέρονται στο αντίστοιχο υπομενού. Σε γενικές γραμμές το πρόγραμμα είναι ιδιέτερα οπλά στην χρήση του και δυστυχώς στο

περισσότερα σημεία είναι φαβερά φτωχό. Αυτά δεν σημαίνει ότι του λείπει κάτι ιδιαίτερα σημαντικό εκτός ίσως από την έλεγχο του χρώματος που λάμπει δια της απουσίας του. Ετσι για την κατασκευή κάποιου ειδικού εφέ πρέπει ο χρήστης να καταφύγει σε άλλα προγράμματα.

Όμως λείπουν και χαρακτηριστικά που δεν μπαρούν να καλυφτούν με τον ίδια τράπα, όπως για παράδειγμα η αμοδοπαίηση των frames, ή η δυνατότητα του κειμένου να ακολουθεί το σχήμα των γραφικών που ταπαθεταύνται στην σελίδα. Πάντως τα πρόγραμμα δίνει μεγάλες δυνατότητες για καθαρισμό των καθορό τυπογραφικών στοιχείων που ελέγχονται από αυτά όπως για παράδειγμα η εισαγωγή της απάλυτης θέ-



σης των frames με ακρίβειο τριών δεκαδικών ψηφίων.

Αρκετό όμως ασχληθήκαμε με την περιγραφή του προγράμματος. Τώρα θα βάλουμε σε εφαρμογή όλα όσα έχουμε πει στα τρία τελευταία άρθρα φτάνοντας τα κασά δύο σελίδων, αυτών που διαβόζετε τώρα! Όπως έχουμε πει είναι συνήθως καλύτερα να γράφουμε τα κείμενα σε έναν απλό editor τα κείμενα και μετό να τα μεταφέρουμε στα πρόγραμμα σελιδοπαίησης. Αυτή η τακτική ακολουθαύμε και σε αυτή την περίπτωση άπαυ τα κείμενα γράφεται στο !edit μια οπλή εφαρμογή που δίνεται μαζί με τα RISC OS για να καλύψει απλές ανάγκες επεξεργασίας κειμένου. Επειδή ο Archimedes στον οποίο δουλεύουμε αυτή την στιγμή είναι ένας 540 έχουμε επάρκεια μνήμης και έτσι οι δύο εφαρμογές τρέχουν ταυτόχρονα. Ετσι έχουμε την δυνατότητα να συμπληρώναμε το κείμενο σε κάθε βήμο. Πρώτο θα χρησιμοποιήσουμε το !Paint για να πάρουμε ορισμένο καμάτιο της οθάνης και να το οώσουμε στον δίσκο με σκοπό να το ενωματοώσουμε οργότερο στις δελίδες μας. Για να γίνει αυτό επιλέγουμε την εντολή get screen area από το μεναύ στο icon bar. Το πρώτο από τα καμάτια αυτό είναι το κεντρικό πορόθυρο εντολών κοτό την διόρ-

κεια που βρίσκεται στα text mode, και τα δεύτερα είναι ένα ενδεικτικά σημεία από τον αριθμό του στυλ γραφής. Αφού γίνει ούτά μένει να δημιουργήσουμε ένα τίτλο για τα άρθρα.

Για την δημιουργία του θα χρησιμοποιήσουμε μια σειρά τριών προγραμμάτων που θα συνέργασταύν μεταξύ τους για να δώσουν την τελική μορφή στον τίτλο. Με λίγο λάγια θα μετατρέψουμε τον τίτλο σε draw file, θα δημιουργήσουμε τα outline της μορφής που θέλαμε να έχει τελικό α τίτλος και τέλος θα δώσουμε τα δύο αρχεία σε ένα τρίτο πρόγραμμα που θα τα συνδυάσει, πρακειμένου να μας δώσει το τελικό απατέλεσμα. Με αυτά τα πέντε οντικείμενα (κείμενα, εικάνο1, εικάνο2, τίτλο) έταμα και με

την χρήση μερικών έταμων γραφικών θα πραχωρήσουμε στην σύνθεση της σελίδας.

Σον μέγεθος σελίδας θα χρησιμοποιήσουμε τις κανονικές διαστάσεις του User, πράγμα που σημαίνει ότι θα πρέπει να ορίσουμε δικά μας μέγεθος σελίδας στα πρόγραμμα σελιδοπαίησης. Αυτά γίνεται αφενός με τον αριθμό δικαύ μας μεγέθους χαρτιά από το μεναύ στο icon bar και αφετέρου με την εντολή set column guides. Ετσι έχουμε συνολικά μέγεθος σελίδας 210mm x 280mm ενώ ο χώρος εργασίας θα έχει διαστάσεις 170mm x

240mm και θα είναι χωρισμένες σε τρεις στήλες. Θα δουλέψουμε με δύο σελίδες σε διάταξη που αναμóζεται "σαλάνι" στο χώρο του DTP. Ξεκινάμε πάντα κάνοντας ένα πρόχειρο πρασχέδια στα χαρτί για τα κασά των σελίδων, εκτός και αν το πράγμα είναι αρκετά απλά όπως και είναι στην περίπτωση μας και έχουμε ήδη μια συνολική εικόνα στο μυαλό μας. Ετσι φέρναμε πρώτα τον τίτλο στη σελίδα, μέρα σε ένα frame έχουμε ήδη δημιουργήσει. Στη συνέχεια ταπαθεταύμε το κείμενο στις στήλες και τέλος φέρνουμε στις σελίδες μας τα δύο sprites τα οποία και ταποθεταύμε σε σημεία καντά στην αναφορό που υπάρχει για αυτά στα κείμενα. Με ελάχιστα μικραδιαρθώσεις και πρασθηκές αι δύο σελίδες είναι έταμες για εκτύπωση. Με τα τέλος οουαύ του άρθρου έχουμε την εντύπωση ότι δώσαμε μια κολή ιδέα για τις βασικές αρχές του DTP και τον τράπα με τον οποίο υλοποιήτοι ούτα στον Archimedes. Δεν πρασποθήομε να κόναμε επίδειξη ισχύος του μηχανήματος και των προγραμμάτων που υπάρχουν στον τομέα αυτό, οπλό οας δώσαμε ερεθίσμο για άλλους τράπους χρήσης του υπολογιστή οας, πριν ή μετό την... εξολάθρευση άλλων ουνών των εξωγήινων που έχουν βάλει στο μότι την Γη!

ΟΙ ΙΟΙ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Θυμάστε όταν είσαστε μικροί, την πρώτη φορά που νιώσατε ξαφνικά το κεφάλι σας να πονάει και να καίει, το στομάχι σας να ανακατεύεται και το κορμί σας να γεμίζει από πλήθος μυστήρια και ανεξήγητα σημαδάκια; Ήταν η ώρα που η μαμά σας σας είπε: εντάξει, δεν είναι τίποτε, αρρώστησες!

Φανταστείτε τώρα να είστε ένας υπολογιστής, νέος και όμορφος, να έχετε βγει από το εργοστάσιο όπου γεννηθήκατε και να έχετε θρεί το δρόμο σας στη ζωή, ή καλύτερα τη θέση σας στο γραφείο του ιδιοκτήτη σας. Και ξαφνικά αρχίζουν τα προβλήματα: το "κεφάλι" σας αρχίζει να πονάει, μπερδεύετε τα λόγια σας και ξεχνάτε πράγματα, τα καλοκουρδισμένα drives σας αρχίζουν να αγκομαχούν και να χάνουν χωρητικότητα, δεν μπορείτε πια να εκτελέσετε σωστά τις πράξεις που σας μάθαιναν όταν είσαστε μικροί και τελικά "πέφτετε κάτω". Είναι η ώρα που ο ιδιοκτήτης σας λέει: φτού, πάλι ιός!

ΤΟ ΙΣΤΟΡΙΚΟ

Η ιστορία με τους ιούς των υπολογιστών είναι αρκετά παλιά. Ξεκινάει περίπου με την εμφάνιση των υπολογιστών, όχι των "πρωσωπικών" που διαθέτουμε στην εποχή μας, αλλά των πρώτων mainframes. Διάφοροι ερευνητές έπαιζαν με την ιδέα ενός προγράμματος που θα μπορούσε να ανιχνεύει την παρουσία ενός άλλου προγράμματος στη μνήμη, και να το διώχνει από εκεί, φροντίζοντας φυσικά να μη διωχτεί το ίδιο και να αποκτήσει τον έλεγχο του συστήματος. Ενώ οι σκοποί ήταν αρχικά ερευνητικοί, κάποια στιγμή έκαναν την εμφάνισή τους τέτοια προγράμματα, που είτε από κάποιο λάθος στον προγραμματισμό τους είτε από κακή πρόθεση του δημιουργού τους προκαλούσαν δυσλειτουργία στο σύστημα όπου εκτελούνταν. Τα προγράμματα αυτά δεν περιορίστηκαν στους mainframes, αλλά σύντομα επεκτάθηκαν σε κάθε είδους υπολογιστή, σε σημείο που να μην υπάρχει πια τύπος υπολογιστή που να μη διαθέτει τους δικούς του ιούς.

Το όνομα "ιός" φαίνεται πως προέρχεται από... δημοσιογράφους! Ενώ οι προγραμματιστές και οι επιστήμονες που είχαν ασχοληθεί με αυτούς δεν τους ονόμαζαν έτσι, κάποιος δημοσιογράφος που πληροφορήθηκε τα σχετικά με μια προσβολή κάποιων υπολογιστών, τους έδωσε το όνομα "ιοί των υπολογιστών", για να περιγράψει τη δράση και τη μετάδωσή τους ανάμεσα σε διάφορα συστήματα.

Όπως με όλα τα πράγματα, έτσι οι πρώτοι ιοί ήταν σχετικά απλοί, γρήγορα όμως εξελίχτηκαν και έγιναν πολύπλοκοι και εξεζητημένοι.

Στην πραγματικότητα, για να προγραμματίσει κανείς έναν ιό θα πρέπει

να διαθέτει καλές γνώσεις προγραμματισμού, και να γνωρίζει καλά το σύστημα στο οποίο θα τρέχει ο ιός.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ

ΑΝΑΤΟΜΙΑΣ

Εδώ βέβαια θα ασχοληθούμε με τους ιούς για IBM υπολογιστές. Καταρχήν να πούμε ποιός θα ήθελε να κατασκευάσει ιούς. Πρώτα κάποιος που θα ήθελε να βλάψει κάποιο σύστημα, είτε από εκδίκηση είτε από επαγγελματική αντιζηλία. Μην ξεχνάμε πως ιδιαίτερα στο εξωτερικό, οι υπολογιστές αποτελούν απαραίτητο εργαλείο στις επιχειρήσεις, και μια δυσλειτουργία τους μπορεί να προκαλέσει σ'αυτές μεγάλη ζημιά.

Έπειτα υπάρχουν αυτοί που κατασκευάζουν ιούς για να αποδείξουν ότι μπορούν να το κάνουν. "Because it was there...". Αυτοί δεν ενδιαφέρονται να προκαλέσουν ζημιά με τους ιούς, μάλλον ενδιαφέρονται να αποδείξουν στον εαυτό τους την προγραμματιστική τους δεξιότητα... Πολλοί το κάνουν επειδή ... βαριούνται (!), παράδειγμα ο υιός Morris, που κατασκεύασε έναν ιό που "κρέμασε" ένα από τα μεγαλύτερα δίκτυα της Αμερικής από λάθος. Βαριόταν και έκανε τον ιό σαν ένα είδος πνευματικής άσκησης (...), όταν κάποιο λάθος στον προγραμματισμό προκάλεσε την εξάπλωσή του σε ολόκληρο το δίκτυο, και μαζί ένα τρομερό σάλο. Ο νεαρός προσπάθησε και τελικά πέτυχε να σταματήσει τον ιό που ο ίδιος είχε εξαπολύσει, αυτό όμως δεν εμπόδισε το δικαστήριο να τον καταδικάσει σε βαρύ πρόστιμο και σε υπηρεσία σε κοινωφελείς σκοπούς. Πάντως ομολογήθηκε ότι το πρόγραμμά του ήταν αξιοθαύμαστο από προγραμματιστικής άποψης, και το ταλέντο του εκτιμήθηκε από πολλούς (τα

Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΜΟΥ ΑΡΡΩΣΤΗΣΕ

μυστήρια της ζωής...)

Ιαί κατασκευάζονται και για λόγους έρευνας. Πολλοί ερευνητές κατασκευάζουν ιαύς, για να μελετήσουν τους τρόπους με τους οποίους μπορούν να αντιμετωπίσουν τους ιαύς που θα κατασκευάσουν άλλοι (ναι, ναι, γίνεται και αυτό...). Τώρα κατά πόσα αυτό είναι φρόνιμο ή άχι, είναι θέμα άλλης συζήτησης.

Παλλάι πάλι, κατασκευάζουν ιαύς για να γίνουν...διάσημοι! Αφήνουν κάποια μήνυμα με τα οποία αποδεικνύεται πως αυτοί είναι κατασκευαστές (αποδεικνύεται βέβαια στους γνωστούς τους, γιατί υπάρχουν και νόμοι ενάντια στη ουγγραφή και την εξάπλωση ιών, τουλάχιστο σε μερικές χώρες). Άλλοι κατασκευάζουν ιαύς για να αντιμετωπίσουν κάποια πρόγραμμα εναντίον των ιών. Δηλαδή, βγαίνει κάποιος ιός, κάποιος άλλος φτιάχνει ένα πρόγραμμα για την αντιμετώπισή του, απάτε ο κατασκευαστής του ιαυ φτιάχνει ένα άλλο ιό, ή αλλάζει τον αρχικό, ώστε να αντιμετωπίσει τον αντίο, και πάει λέγοντας...

Κάποτε υπήρχε η υποψία πως τους ιαύς τους κατασκευάζουν οι εταιρίες παραγωγής προγραμμάτων, είτε για να χτυπήσουν τα προϊόντα των ανταγωνιστών τους, είτε για να αναγκάσουν τους χρήστες να χρησιμοποιούν επίσημες και άρα "καθαρές" κόνιες των προγραμμάτων τους. Αυτά μάλλον δεν αληθεύουν, αφού τελικά από ένα τέτοιο πόλεμο κανείς δε θα έβγαине κερδοσύνος, ενώ και οι κίνδυνοι από την απακάλυψη είναι ανυπαλόγιστοι.

Υπήρξε και μία άλλη υποψία, η οποία ήταν ίσως πιο βάσιμη, παρέμεινε όμως υπαψία: αφού αυτοί που ωφελαύνται από την εξάπλωση των ιών είναι οι εταιρίες παραγωγής "αντιβιατικών", προγραμμάτων αντιμετώπισης των ιών δηλαδή, θα ήταν πιθανό να πρακαλύν αυτοί την εξάπλωση των ιών. Σε να λέμε δηλαδή ότι αφού οι εταιρίες φαρμάκων ωφελαύνται από τις ασθένειες, τις πρακαλύν κι όλες ώστε να κερδίσουν χρήματα, ή πως οι έμποροι των όπλων πρακαλύν τους πολέμους για να παυλούν τα όπλα τους (τώρα που τα σκέφτομαι...). Σκέψεις που βαοίζονται στην τακτική του Σέρλακ Χόλμς, οι πιθανοί υπαπτοι είναι αυτοί που είχαν το κίνητρο να διαπράξουν το έγκλημα...

Γεγανός τελικά είναι πως κανείς δε γνωρίζει γιατί ακριβώς κάποιος εξαπολύει ένα ουγκεκρι-

μένα ιά, καθώς λάγαι μπαρούν να βρεθούν όσοι και άνθρωποι.

ΕΙΔΗ ΙΩΝ ΚΑΙ

ΠΩΣ ΕΡΓΑΖΟΝΤΑΙ

Γιο να δράσει ένας ιός πρέπει να ουμβούν ορισμένα πράγματα, ονάλογο και με το είδος του ιού. Συγκεκριμένα, οφού ο ιός είναι ένα πρόγραμμα υπολογιστή, πρέπει με κάποια τρόπο να εκτελεστεί, ώστε να ενεργοποιηθεί. Για να τα επιτύχει αυτά, υπάρχουν αρκετοί τρόποι.

Τα πιο φυσικά είναι να είναι ένα πρόγραμμα τύπου EXE ή COM, τα οποία να εκτελείται. Κανείς ιός όμως, ή ταυλάχιστα πάρα παλλοί λίγοι από αυτούς ενεργούν με αυτόν τον τρόπο. Αντίθετα, παλλοί από αυτούς προακαλλούνται πάνω σε άλλα εκτελέσιμα προγράμματα, με τρόπο ώστε όταν τρέξετε αυτά, να εκτελείτε α κώδικας του ιαυ (λαγικά, γιατί άμα ξέρατε ότι κάποιο πρόγραμμα είναι ιός, θα το τρέχατε; [απάντηση: και όμως, ΜΙΑ φορά ταυλάχιστο θα το τρέχατε, αλλά αυτό είναι θέμα άλλης συζήτησης]).

Αλλος τρόπος να εκτελεστεί ο ιός είναι να προαολληθεί στο Bootsector μιας διοκέτας ή ενός οκληρού δίοκου, οπότε ξεκινώντας τα ουτημά σας με ένα τέτοιο μολυσμένο δίσκο, εκτελείται το πρόγραμμα του ιού. Σταους οκληρούς δίοκους, μπαρεί ο ιός να προαολληθεί στο partition table αντί στο boot sector. Τέλος, ένας ιός μπαρεί να βρίοκεται στο FAT, δηλαδή τον πίνακα περιεχομένων ενός δίοκου.

Οπως είναι φυσικό, ένας ιός δε φτάνει μόνο να εκτελεστεί για να προαλέσει ζημιά, πρέπει να μπορεί να απαθηκευτεί κάπου, να μπαρεί να μεταδοθεί, και να μπορεί να ενεργοποιηθεί η καταορεπτική του δράση από κάποιο γεγονός. Υπάρχουν ιοί, που από προγραμματιστικό λάθος (;) δεν ενεργοποιούνται ποτέ, ή δε μπορούν να μεταδοθούν. Αυταί φυσικά δεν αποτελούν μεγάλη απειλή, απλώς κίνδυνο.

Ενας ιός λοιπόν, αποθηκεύεται στα σημεία που αναφέραμε προηγουμένως, με τη ουπλήρωση πως σαν εκτελέσιμα προγράμματα θεωρούνται βέβαια και όλα τα .SYS, .OVL και τα ανάλογα αρχεία. Η πορεία που ακαλαυθεί ένας ιός από την εκτέλεσή του μέχρι τη διάδοση και την εκτέλεσή του σε ένα άλλο υπο-

λογιστή ή στον ίδιο, είναι η ακάλουθη.

Οταν α ιός εκτελείται, ταπαθετεί τον εαυτά του σε κάποια τοπαθεαία της μνήμης, όπου θεωρείται "ασφαλής". Τέτοιες είναι οι χαμηλές και οι παλύ υψηλές διευθύνσεις του DOS, καθώς και η περιαχή HMA, πάνω από τα 640K. Σε αυτές τις περιπτώσεις, πρέπει να βεβαιωθεί πως κάποια άλλα πρόγραμμα δεν θα χρησιμαπαιήσει τα χώρο που καταλαμβάνει α ίδιος, καταστρέφοντάς τον με αυτό τον τρόπο. Έτοι δεομεύει αυτή την περιοχή μνήμης, φροντίζοντας ώστε να μη την "βλέπει" τα ούοσημα. Αυτό γίνεται με διάφαρους τρόπους, αλλά δε θα μπαύμε σε λεπταμέρειες.

Αφού α ιός εγκαταταθεί στη μνήμη, περιμένει για δύο πράγματα: μια συνθήκη που θα ενεργοποιήσει την κατααρεπτική του δράση, και μία άλλη που θα τον αδηγήσει να "πολλαπλασιαστεί". Όταν επαληθευτεί η πρώτη συνθήκη, α ιός κάνει την καταοτροφή που έχει προαγραμματιστεί να κάνει, και που εξαοτάται από τη βούληση, τη φαντασία και την ψυχοούνθεση του προαγραμματιστή του.

Μπαρεί να πρακαλέσει τα οταμάτημα της λειτουργίας του υπαλογιστή, να καταστρέψει τα περιεχόμενα μερικών ή όλων των αρχείων, να αρχίσει να παίζει τραγουδάκια (!) ή τένις, κυνηγητό και άλλα δημοφιλή παιχνίδια, να εισάγει χρονοβόρες επαναλήψεις, με αποτέλεσμα ο 386/33 να κατανήσει 8088/4.77, να τυπώνει μηνυμάκια στην οθόνη, με περιεχόμενο από εκβιαστικό ως πραοβλητικό, και από ανόητο ως αστειό, και γενικά μπαρεί να κάνει ο,τιδήποτε μπορείτε να φανταστείτε, και μερικά που δεν μπορείτε να φανταστείτε...

Οσα για τη μετάδοσή του, όταν επαληθευτεί η ουνήκη που έχει οριστεί, ουνήθως η εκτέλεση ή τα απλό άνοιγμα ενός εκτελέσιμου αρχείου, ή το γράψιμο ή διάβασμα σε ένα δίσκο, τότε ο κώδικας του ιού μεταφέρεται σε αυτά ή/και σε άλλα αρχεία ή στο boot sector, στο FAT ή στο partition table ανάλογα, όπου περιμένει να εκτελεστεί και να αρχίσει ο κύκλος ξανά.

Οι ιοί έχουν πραγματικά πολλά αξιοπαρήρητα χαρακτηριστικά, πολλές ομοιότητες και πολλές διαφορές. Θα επανέλθουμε όμως σε άλλα τεύχος, όπου θα αναλύσουμε σε ορισότερο βάθος τη δράση των ιών, και μάλιστα μερικών ουγκεκριμένων από αυτούς.

THOMAS SOFT

HOME COMPUTER SOFTWARE

Σ Ο Λ Ω Μ Ο Υ 30, Τ Η Λ / F A X 36.15.362

3 1/2" EXTERNAL DRIVES

AMIGA
ATARI



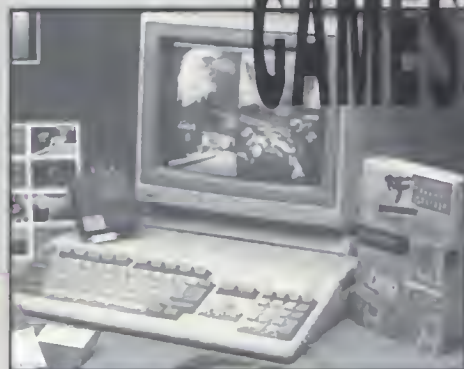
- * Αθόρυβο
- * Slimline κατασκευή
- * Μηχανισμός CITIZEN
- * Διακόπτης ON/OFF
- * 880k Format

**25.000
δρχ**

ATonce AMIGA/ATARI
Μετατρέψτε το computer σας
σε 100% συμβατό AT με 80286
NORTON FACTOR 6.5!!!

Τεράστια ΠΟΙΚΙΛΙΑ σε

GAMES



ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ
ΓΙΑ A500



Υψηλή ποιότητα και
αντοχή με διακόπτη

A-590 HARD DISK

Σκληρός δίσκος για AMIGA
25ns χρόνος προσπέλασης.
Βάσεις για προσθήκη μνήμης
μέχρι 2MB
Autoboot σε Kickstart 1.3
Εξωτερικό τροφοδοτικό

TRUE MOUSE

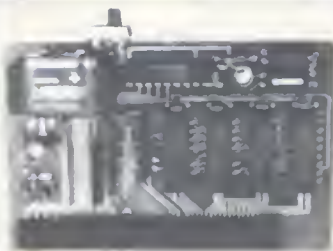
Το καλύτερο mouse
σε ποιότητα, ομαλή
κίνηση, εργονομικός
σχεδιασμός



GOLDEN IMAGE HANDY SCANNER

Υψηλής ανάλυσης scanner. Από 100 έως 400dpi.
Περιέχει και το TOUCH UP (πρόγραμμα σχεδιασμού)

AMIGA A500 SOLDERLESS RAM UPGRADES



512K
RAM UPGRADE
MADE IN ENGLAND

512K RAM/CLOCK EXPANSION

- * Διακόπτης ON/OFF
- * Επαναφορτιζόμενη μπαταρία
- * Real - time clock

MONO
16.000 δρχ.

1.5MB RAM BOARD

- Αυξάνει την μνήμη της AMIGA
500 σε 2MB
- Περιλαμβάνει επαναφορτιζόμενη
μπαταρία
- Real - time clock
- Λειτουργεί με AMIGA (1.3).

65.000 δρχ.



GAMATE™

COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΧΕΡΙΟΥ

ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ

- Μεγάλη ποικιλία γνωστών games
- Για 1 ή 2 παίκτες
- Κάθε μήνα νέες κυκλοφορίες
- 6 μήνες εγγύηση
- Φανταστικό!!!

ΠΕΡΙΕΧΕΙ:
• STEREO ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ
• 1 GAME ΔΩΡΕΑΝ



ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ:

GreekSOFTWARE

ΠΡΙΓΚΗΠΟΝΗΣΩΝ 28 11474 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ: 6443759 FAX: (01) 6442412

ΤΙΤΛΟΣ	BETRAYAL
HOUSE	RAINBIRD
FORMAT	AMIGA
ΤΙΜΗ	5300
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS



Παιχνίδια στρατηγικής υπάρχουν πολλά. Κανένα όμως τόσο πολυδιαφημισμένο ή τόσο πολλά υποσχόμενο όσο το παιχνίδι αυτό που αποτελεί το σημερινό Mega Review μας. Η υπόθεσή του περιλαμβάνει μάχες και στιγμές γενναιότητας όπως αξίζει σε αθηρινούς ιππότες. Η μήπως αθηρινούς gamers;

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	89
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	93
ΠΑΚΕΤΟ	92
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	90

ΓΕΝΙΚΑ 93

BETRAYAL



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

Ενα παιχνίδι πολύπλοκο τόσο όσο το Betrayal και με το βάθος, την στρατηγική και την έκταση του παιχνιδιού (αν προσθέσω και τις παραμέτρους που υπάρχουν πιστεύω ότι θα γίνω κουραστικός) έχει αναγκαστικά εξαιρετικά πολύπλοκο και δύσκολο χειρισμό. Αναγκαστικά; Όχι, το Betrayal καταφέρνει να αποδείξει ακριβώς το αντίθετο. Έχει ένα πραγματικά εύκολο τρόπο να γίνεται κατανοητό και να περνάτε τις εντολές που θέλετε με ταχύτητα και ευκολία. Έτσι ξεκινάμε πρώτα από τα απλά αρχικά μενού που είναι τα εξής:

ΔΙΑΛΕΓΟΝΤΑΣ ΠΑΙΚΤΕΣ

Μπορούν στο παιχνίδι, όπως αρχίζει να γίνεται σε όλα τα τελευταία παιχνίδια στρατηγικής, να πάρουν μέρος ένας ή τέσσερεις παίκτες χωρίς να υπάρχει πρόβλημα για την εξέλιξη της υπόθεσης είτε αυτοί είναι άνθρωποι είτε ελέγχονται από τον υπολογιστή. Για την ακρίβεια κάθε φορά που

είναι να κάνετε αυτή την επιλογή εμφανίζεται το κεφάλι ενός αλόγου και τα ινία χρωματίζονται ανάλογα με το ποιός παίκτης είναι αυτός που ελέγχετε. Συμπληρώνεται με ένα μικρό αλλά κατατοπιστικό παραθυράκι με το όνομα των ιπποτών. Μετακινώντας το Joystick αριστερά ή δεξιά διαλέγετε ανάλογα άνθρωπο ή computer παίκτη. Με αυτό τον τρόπο καθορίζεται όλους τους συναγωνιζόμενους.

ΕΠΙΛΕΓΟΝΤΑΣ ΑΞΙΩΜΑΤΑ



ο ούοσημα που χρησιμοποιεί το Betrayal για να αξιολογεί και να δίνει αξιώματα στους παίκτες εξυπηρετεί δύο σκοπούς: Πρώτον δίνει

στους παίκτες εξ'αρχής διαφορετικές ιδιότητες και ικανότητες δίνοντας έτσι ταυτόχρονα μεγαλύτερο εθισμό και διάρκεια σε ένα παιχνίδι που μπορείτε να διαλέξετε το επίπεδο δυσκολίας. Δεύτερον, λειτουργεί σαν ένα ούοσημα "κανονισμού" των ικανοτήτων του παιχνιδιού ιδίως αν παίρνουν μέρος παίκτες που ελέγχονται από το computer. Τα τέσσερα αξιώματα στο παιχνίδι είναι Ιππότης, Βαρώνος, EARL και Duke. Κάθε βαθμός από αυτούς έχει σχέση με τις επιτυχίες που κάνετε στο παρελθόν και επηρεάζει ανάλογα την δυσκολία που θα συναντήσετε στο μέλλον για να ολοκληρώσετε την αποστολή σας. Έτσι ανάλογα με το πώς έχετε διαλέξει θα δείτε ότι δυσκολεύεστε να αποκτήσετε φήμη, πλούτο, ότι θα σκέφτονται πιο πονηρά οι αντίπαλοί σας και γενικά οι computer controlled παίκτες θα προσαρμόζουν τον τρόπο παιχνιδιού τους και τις πρωταιρεότητες της στρατηγικής τους. Εξαιρετικά ενδιαφέρον, ιδίως για τους φίλους και λάτρεις της τακτικής.

αποφασίζετε αν θα βλέπετε το sprite που ελέγχετε εσείς ή αν ο υπολογιστής θα υπολογίζει και θα σας δίνει το αποτέλεσμα της μάχης που δεν θα βλέπετε πλέον να διεξάγεται στην οθόνη αν πατήσετε No. Αν πιστεύετε ότι είσαοτε δυνατόι στο σπαθί πάντως μην αρνηθείτε να δοκιμάσετε.

Από το να αφήνετε εξάλλου τον υπολογιστή να σας κλέβει...

AUTO COMPUTER FIGHT

Τώρα σας μπέρδεψα αλλά αυτό είναι αρκετά απλό. Σημαίνει αν θέλετε να βλέπετε τις μάχες που διεξάγονται ανάμεσα σε παίκτες ελεγχόμενους από τον υπολογιστή ή όχι...

COMPUTER THINK SCREEN

Λοιπόν, αυτό είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής, σκέψης, τακτικής κτλ. Αυτό σημαίνει ότι δεν βλέπτε σε ορισμένες στιγμές όταν ο υπολογιστής επεξεργάζεται τα δεδομένα που υπάρχουν να επιλέξετε να βλέπετε την ορατική οθόνη που δείχνει τον υπολογιστή να σκέπτεται (η κλασική σκηνή με τον άνθρωπο πάνω στον κύβο) με εξαιρετικά γραφικά που μεταβάλουν τους χρωματισμούς τους ανάλογα με το χρώμα του παίκτη που παίζει.

AUTO HUMAN FIGHT

Το παιχνίδι περιέχει και σκηνές μάχης που μπορούν να θυμίσουν σε αρκετούς τις αντίστοιχες στατικές και "άκαμπτες" των μαχών του πεζικού, στο Defender of the Crown. Με ένα απλό Yes ή No

Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΟΥ BETRAYAL

Το παιχνίδι ελέγχεται μέσω ενός μοναδικού τρόπου που ονομάζεται Book Of Betrayal. Βλέπετε λοιπόν στην οθόνη σας την απεικόνιση ενός βιβλίου που



χωρίζεται σε αρκετά μέρη (υπό την έννοια κεφαλαίων).

Γυρνάτε σελίδες με εξαιρετικό animation κινώντας το joystick ή τα πληκτρα αριστερά ή δεξιά καθώς η πάνω γωνία της σελίδας ανασπώνεται για να σας δείξει τι θα επιλέξετε. Το ούοσημα αυτό είναι αλάνθαστο, γρήγορο και ιδιαίτερα ωραίο. Υπάρχουν όμως και πολλές άλλες λειτουργίες ενός παιχνιδιού με αυτό το βάθος και μπορείτε να τα ελέγξετε μέσω των...

FUNCTION KEYS



πό εδώ βλέπετε κάποιες οθόνες πληροφοριών και συγκεκριμένα:

- F1= Βλέπετε την Αυλή του Βασιλιά
- F2= Ρίχνετε μια ματιά στην Αυλή του Καρδινάλιου
- F3= Βλέπετε τις πληροφορίες που αφορούν το προσωπικό σας ήρωα.
- F4= Ρίχνετε μια κλεφτή ματιά στον χάρτη τσέπης
- F7= Κάνουμε μια επίσκεψη σε κάποιο χωριό όπου αποφασίζουμε αν θα είναι απλώς φιλική (να σας κεράσουμε κάτι κύριε αρχισυντάκτη) ή θα έχει σαν συνέπεια έναν πόλεμο, μια καταστροφή του χωριού, την επιβολή της θελησής σας, φόρους...
- F8= Ελέγχετε τις εσωτερικές επιλογές του παιχνιδιού
- F9= Βλέπετε τον κύριο χάρτη όπου μπορείτε να ταξιδέψετε
- F10= Βλέπετε πληροφορίες που αφορούν τα διάφορα χωριά



Ο ΧΡΟΝΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο χρόνος μέσα στο παιχνίδι χωρίζεται σε χρόνιο, όπου το κάθε ένα διοικίνεται σε δώδεκα φεγγάρια, δίνοντάς σας έτσι ανάλογες ευκαιρίες να κονονίσετε τις υποθέσεις σας και τον έλεγχο της κάθε πόλης, να συλλέξετε φόρους, να κάνετε πολέμους και ειρήνη, να μοζέψετε στρατό, να κάνετε δολοφλοκίες... Για να έμαστε ακριβείς μπορείτε να κάνετε μια "κίνηση δύναμης" σε κάποιο κάστρο ή έξη μικρότερης σημασίας κινήσεις που περιλαμβάνουν περιπλάνηση πάνω στον χάρτη και (σως σας δίνει έτσι την ευκαιρία να διολέξετε έξυπνο ανάμεσα σε στρατηγικές κινήσεις ή πιο arcade σκηνές. Για να γνωρίζετε ανο πάσα στιγμή σε πιο χρονική περίοδο βρίσκεστε η εταιρία έχει φροντίσει ώστε στο κάτω δεξιό σημείο της οθόνης να εμφανίζεται ένα φεγγάρι που ποίρνει τις διάφορες φάσεις... Η κίνηση δύναμης περιλαμβάνει πληρωμή φορων, εκμίσθωση δολοφόνων ή κοτασκόπων, ονεύρεση στοιχείων με τα οποία θα κοτορθώσετε να κοτηγορησετε τους οντιπάλους για συνομοσίες ή προδοσίες, ή να προκαλέσετε (ότον θα έχετε πιο ορκετές δυνάμεις) τις δυνάμεις του Καρδινάλιου ή του βασιλίου.

Νο προσθέσουμε ακόμα ότι οι επιλογές από F1 μέχρι F4 είναι από εκείνες που μπορείτε να δείτε ανά πάσο στιγμή. Ανάλογα είναι και οι υπόλοιπες επιλογές.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ



ο πούμε κατ'αρχήν ότι κάθε παιχνίδι του Betrayal είναι μοναδικό και ανεπανάληπτο (σαν φοιτητής του μαθηματικού ακούγομαι!) αφού τα συστατικά του στοιχεία δημιουργούνται εκείνη τη στιγμή από τον υπολογιστή με τέτοιο τρόπο που δεν υπάρχει πιθανότητα να μοιά-

ζει με κάποιο προηγούμενο. Όλοι οι παίκτες τοποθετούνται επίσης Random σε κάποιο σημείο του West Matches. Σ'ουτό το σημείο κρίνουμε ότι είναι σωστό να αναφέρουμε λίγο πιο αναλυτικά τα διάφορα υπο-μενού όπως...

MINI MAP

Για να κοταλαβοίνετε τι σας γίνεται, κυριολεκτικά σας χρειάζεται απαραίτητα ο "μικροχάρτης". Εδώ θα δείτε τα τέσσερα βασίλειο, το κοθένα να οπεικονίζεται με μιο αστραφτερή χρωμοτιστη πανοπλία. Δέντρο, δάση, ποτάμια, μορφολογίο εδάφους όλα αυτά φαίνονται αρκετά καθαρά, ενώ μπορείτε να υποθέσετε ότι οι περιοχές ανάμεσα στις

πόλεις που δεν δείχνουν τίποτα και μοιάζουν με ξέφωτο περιέχουν μονοπάτια. Υποθέστε το απλώς γιούτ εκείνη την εποχή δεν ήταν ιδιαίτερα βελτιωμένη η χαρτογράφηση!!! Γενικά πάντως ο "μικροχάρτης" είναι απλώς μια γρηγορή δυνατότητα να δείτε τις πόλεις παρά να κατατοπιστείτε για ο,τιδήποτε άλλο. Ετσι μένει σε εσάς να ανοκολύψετε ποιά είναι η κολυτερη και συντομότερη πορεία που θα ακολουθήσετε εσεις πάνω στο άλογο σας. Τα άκρα του χάρτη μεταφράζονται σε μια περιοχή γνωστή ως "Badlands" με τοποθεσίες αχαρτογραφητες, περίεργα λαβυρινθώδη τοπίο από τα οποία ένας Ιππότης θα χριαζότον αρκετό φεγγάριο για να βγει. Προτεινουμε να αποφεύγετοι αυτή η περιοχή όσο είναι δυνατόν.

Η ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΣΑΣ

ΠΕΡΓΑΜΗΝΗ

Αυτό είναι η δυνατότητα που σας παρέχει το παιχνίδι για να δείτε τις ικανότητες και δυνάμεις που έχετε πατώντας το πλήκτρο F3, ανα πάσα στιγμή μέσο στο παιχνίδι. Συγκεκριμένα μπορείτε να δείτε τον αριθμό των πόλεων που έχετε στην κυριαρχία σας, τον αριθμό ακόμα τον σιδηρουργών και όλων εκείνων που κατασκευάζουν διάφορα όπλα και άλλα αντικείμενα απαραίτητα για τον εξοπλισμό των στρατιωτών σας, τους ογόντες που βρίσκονται στο πλευρό σας, τους στρατιώτες που έχετε καθώς και τα Troops που περιέχονται στο στρατεύμα. Εδώ να πούμε ότι το παιχνίδι δεν προσπαθεί να είναι οπτικο-ακουστικό ή ήρστικό σε μία χρονική περίοδο αλλά χρησιμοποιεί ένα ουσίο στο απρόφανή και μυθικό στοιχείο & πρόσωπο αφήνοντας τον παίκτη ή τον υπολογιστή να δημιουργήσουν αυτοί τον κόσμο που θέλουν. Ακόμο η προσωπική σας αυτή περγαμηνή περιέχει στοιχεία για τον πλούτο σας αλλά και οποιοδήποτε ενοχοποιητικό ή εκβιαστικό στοιχείο μπορεί να έχετε ενάντια σε κάποιον άλλο.

THE IN GAME OPTIONS

Οπως είπαμε και νωρίτερο πατώντας το πλήκτρο F8 το παιχνίδι θα σας γυρίσει στις

εσωτερικές options από όπου μπορείτε να σώζετε, να φορτώνετε ένα παιχνίδι στο δίσκο ή ακόμα να ξεκινήσετε από μία μάχη προπόνησης ή να ξαρχίσετε το παιχνίδι.

THE MAIN MAP

Ολες οι μη "κινήσιμες δυνάμεις" εκτελούνται στον κεντρικό, κύριο χάρτη. Αυτός είναι μια εξαιρετικά μεγενθυμένη έκδοση του μικρού χάρτη και όταν τον βλέπετε πατώντας το πλήκτρο F9 κεντράρει ολόκληρο τον χώρο πάνω στον ιππότη μας, οπουδήποτε και αν βρίσκεται εκείνη τη στιγμή. Στην αρχή του παιχνιδιού θα σας βγάλει πάντα σε μια από τις δικές σας πόλεις.

ΟΙ ΜΕΓΑΛΕΣ ΜΑΧΕΣ

Ανα πάσα στιγμή, θεωρώντας πως έχετε την δύναμη, ή την οικονομική ανάγκη μπορείτε να κυρήξετε τον πόλεμο σε μια πόλη όπου η μάχη γίνεται μεταξύ της προσωπικής φρουράς σας, των στρατιωτών και trolls που φυλάνε την πόλη. Φυσικά η μάχη αυτή είναι μια ανεκτική arcade σκηνή που θα μπορούσα-



με να πούμε ότι γίνεται εντυπωσιακή μερικές φορές και ιδιαίτερα "χαριτωμένη". Μπορούν να χρησιμοποιηθούν οπαθιά, τσεκούρια, και οιδερόμπαλες...

ΒΑΔΙΖΟΝΤΑΣ ΣΤΗΝ ΠΟΛΗ

Οταν θα χρειαστεί να επιτεθείτε σε κάποια πόλη ή να μπειτε και να κάνετε μερικά πράγματα θα δείτε να εμφανίζονται κάποια οπίτια τα οποία ανήκουν φυσικά στους χωρικούς αλλά δείχνουν ταυτόχρονα και τον αριθμό των ατό-

μων που έχετε βάλει για να δουλεύουν κατασκευάζοντας διάφορα αντικείμενα, ή να πουλάνε τα προϊόντα τους. Εκτός από τα σπίτια των απλών χωρικών θα δείτε και κάποια άλλα που είναι αυτά των αγροτών και εκείνα των στρατιωτών.

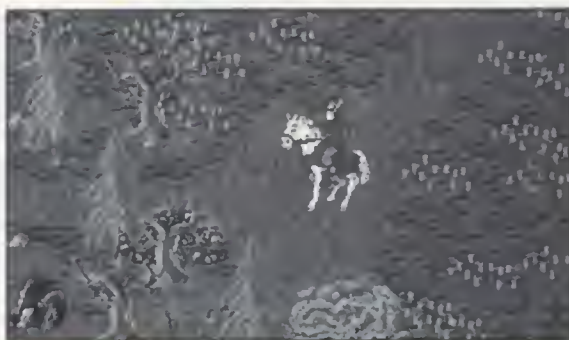
TROLLS

Ναι, όπως είπαμε στον στρατό σας μπορούν να υπάρχουν όλα εκείνα τα τρομερά όντα που ονομάζονται trolls, είναι άγρια και επιθετικά, ικανά να νικήσουν πολλούς-πολλούς αντιπάλους. Βασικά χαρακτηριστικά τους είναι η ικανότητα τους στην μάχη και η αφοσίωσή τους στον κύριο τυος.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το παιχνίδι δεν μπορούμε να πούμε ότι διακρίνεται για τα δυνατά γραφικά του αφού είναι ένα καθαρό παιχνίδι στρατηγικής. Οχι όμως ότι δεν είναι εξαιρετικά προσεγμένο, πράγμα που το κάνει να ξεχωρίζει από τα περισσότερα παιχνίδια του είδους. Περιέχει λοιπόν πλούσιες σκηνές animation, τις οποίες βέβαια μπορείτε να τις κόψετε αν θέλετε (αλλά εμείς δεν το συνιστούμε) πατώντας το πλήκτρο H. Κατά τ'άλλα υπάρχει μια ψευδοτριδιάστατη απεικόνιση του χώρου,

σχετικά απλή σε όλες σας τις εκδηλώσεις, πάνω στον οποίο κινείται το sprite σας και το αγαπημένο σας άλογο. Οι στατικές σκηνές δεν είναι πολλές αλλά είναι ικανοποιητικά καλοσχεδιασμένες, τόσο από την αρχική όσο και οι ενδιάμεσες σκηνές. Γενικά η ταχύτητα του παιχνιδιού και ο τρόπος κίνησης είναι πολύ καλός ενώ και οι χρόνοι στους οποίους φορτώνει το παιχνίδι δημιουργούν μια γενική εθιστικότητα και μια αίσθηση... οίγουρας. Η ποιότητα που αποπνέει η τεχνική είναι πραγματικά ανεπανάληπτη για παιχνίδι του είδους. Ο ήχος δεν



θα μπορούσαμε να πούμε ότι κυμαίνει στα ίδια επίπεδα με μουσική ή ήχο από την αρχή μέχρι το τέλος του παιχνιδιού. Τα sprites είναι αρκετά μεγάλα αλλά δεν υπάρχει scrolling. Υποστηρίζονται οι κάρτες ήχου Ad Lib και Roland που προσθέτουν κάποια ανώτερη υπόσταση στο ηχητικό μέρος.

ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ

Πραγματικά εντυπωσιακό το πακέτο που συνοδεύει τις δύο δισκέτες του παιχνιδιού: εκτός από την πολυτελέστατη έκδοση του πακέτου έχουμε μέσα ένα τεχνικό manual είκοσι (20) σελίδων όπου δίνονται οδηγίες για όλα τα είδη των μηχανημάτων όπου εμφανίζεται το παιχνίδι με οδηγίες για installation σε σκληρό δίσκο δίνοντας μεγαλύτερο βάρος φυσικά στις ιδιαιτερότητες των διαφόρων συμβατών. Το πιο εντυπωσιακό είναι φυσικά το μεγάλο manual που περιέχει την ιστορία του παιχνιδιού και λεπτομερώς αναλύει τις διάφορες λειτουργίες του παιχνιδιού και τα πολλά μενού. Στο σύνολο των 114 σελίδων βρίσκουμε ελάχιστες επαναλήψεις ενώ μπορούμε να πούμε ότι έχει ένα από τα πλέον πολυτελή εξώφυλλα που θα αξίζουν να γίνουν καθάρια (η αντιπροσωπός εταιρία θα μας κυνηγάει, πάλλ!) Μόνο αρνητικό μπορούμε να αναφέρουμε τα γοτθικού τύπου γράμματα στην εισαγωγή του βιβλίου που κάνουν την ανάγνωση δύσκολη ακόμα και γαι τους ίδιους τους Αγγλους! Δείτε το όμως σαν μια πρωτότυπη ιδέα...

ΓΕΝΙΚΑ

Τα παιχνίδια του είδους και της αρτιότητας, ενός Betrayal δεν μπορούν να λείπουν από κανέναν gamer. πόσο μάλλον από εοάς (και εμάς!)

Reviews

ΤΙΤΛΟΣ	KING'S QUEST V
HOUSE	SIERRA
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	11.100
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

Συνεχίζουμε την παρουσίαση των καινούργιων περιπετειών της Sierra, με την τελευταία συνέχεια της θρυλικής σειράς των KING'S QUESTS. Μην ξεχνάτε, ότι με το King's Quest I, η Sierra έκανε την πρώτη εμφάνιση των τρισδιάστατων γραφικών της, γεγονός που την καθιέρωσε αμέσως, στον χώρο των μεγάλων εταιριών παραγωγής, ενώ το εκπληκτικό King's Quest IV, πούλησε μόνο του, πάνω από ένα εκατομμύριο αντίτυπα σ'όλο τον κόσμο!! Και όλα αυτά την στιγμή που άλλες εταιρίες είναι ευχαριστημένες, αν κάποια περιπέτειά τους, πουλήσει δέκα με δεκαπέντε χιλιάδες αντίτυπα.



ΓΡΑΦΙΚΑ	100
ΚΙΝΗΣΗ	90
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	100
ΠΛΟΚΗ	100
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	100
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	90
Γ Ε Ν Ι Κ Α	95

Γράφame στο προηγούμενο τεύχος για τα μελλοντικά σχέδια της Sierra. Τώρα πια είμαστε σε θέση να σας δώσουμε τις τελευταίες πληροφορίες για τις περιπέτειες που θα κυκλοφορήσει μέσα στο 1991. Όταν διαβάσετε το τεύχος αυτό θα πρέπει να έχουν έρθει και στη χώρα μας τα SPACE QUEST IV και THE RISE OF THE DRAGON. Το πρώτο θα περιέχει μια μικρή καινοτομία στα γραφικά του, αφού για πρώτη φορά θα δούμε το νέο σύστημα της εταιρίας, που θα στηρίζεται στα scrolling graphics. Την μουσική του έχει γράψει ο Bob Siebenberg των Supertramp. Ο πλήρης τίτλος του θα είναι ο "Rager Wilco and the Time Rippers". Το δεύτερο είναι της Dynamix, που την αντιπαρασωπεί η Sierra, και διαδραματίζεται στο κοντινό μέλλον, στο 2056. Μια συμμορία υπό την επωνυμία The Dragon έχει κυκλοφορήσει ένα καινούργιο ναρκωτικό το οποίο επιφέρει άμεσες γενετικές μεταβολές και θάνατα. Εσύ, ένας πρώην αστυνομικός και νυν ιδιωτικός ντετέκτιβ, πρέπει να διελευκάνεις την δαλαφονία μιας νέας κοπέλλας. Σιγά-σιγά θα μπείς στα ίχνη της συμμορίας και την απαία πρέπει να καταστρέψεις, σταματώντας έτσι το θανατηφόρο έργο της. Τρίτη στη σειρά θάναη η συνέχεια του περιδότηου Larry, δηλαδή το Larry IV. Σημειώστε ότι όλα τα παραπάνω θα είναι για IBM συμβατούς και θα απαιτούν drives 3 1/2 ή 5 1/4 αλλά και 1,2 MB.

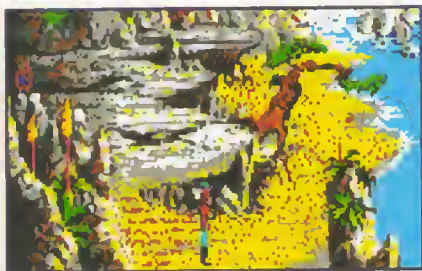


ΣΕΝΑΡΙΟ

Πολλά χρόνια πριν στο βασίλειο του Davenport υπήρχαν τρεις μαγικοί θησαυροί που διατηρούσαν την ευημερία του. Ένας μαγικός καθρέπτης, μια μαγική αοπίδα και ένα οεντούκι που πάντα ήταν γεμάτο από θησαυρούς. Ο βασιλιάς Edward κάλεσε τον πιο γενναίο του ιπάτη τον Sir Graham, όταν οι τρεις αυτοί μαγικοί θησαυροί εκλάπησαν με δάλιο τρόπο και του ανέθεσε να τους βρεί. Ο Sir Graham έοτεψε με απάλυτη επιτυχία το πολύ δύσκολο έργο του και στο τέλος ανταμειφθηκε με το να γίνει διάδοχος του θρόνου. Αυτά αναφέρονται στο King's Quest I. Όταν έγινε βασιλιάς ουνηδειτοποίησε ότι έπρεπε να παντρευτεί για να διαφυλαχθεί η συνέχεια του θρόνου και της ευημερίας του βασιλείου του. Μια μέρα είδε μέσα στον μαγικό καθρέπτη, μια πανέμορφη κοπέλλα που ήταν φυλακισμένη ο'ένα πύργο, πολύ μακριά. Τα κατορθώματά του Sir Graham στην μακρινή αυτή γή, η απελευθέρωση της κοπέλλας, της πανέμορφης Valanice και τελικά ο γάμος τους, περιγράφονται στα χρονικά του King's Quest II. Αργότερα απέκτησαν δυο παιδιά, ένα γυιό και μια κόρη. Κάποτε ο γυιός τους εξαφανίστηκε και η κόρη τους απή-

χθει από ένα τρομερό δράκο. Ο γυιός τους κρατιώταν από ένα μάγο, τον Mananpan, που τον μεγάλωσε με ψεύτικο όνομα το Gwydion. Οι προσπάθειές του Gwydion να εξουδετερώσει τον φοβερό μάγο, μετατρέπωντάς τον σε γάτα, να μάθει την αληθινή του ταυτότητα, να ελευθερώσει την αδελφή του, και να γυρίσουν ευτυχισμένοι στο σπίτι τους, περιγράφεται στα χρονικά του King's Quest III. Πολύ αργότερα ο Sir Graham πέφτει στο κρεβάτι, κτυπημένος από μια τρομερή αρρώστια. Είναι η σειρά της κόρης τους, της θαρραλέας Rosella, να ταξιδέψει στην μακρινή γη του Tamir, όπου αφού εξουδετερώσει την μάγισσα που απειλεί το μέρος αυτό, να βρει το μαγικό φρούτο που θα σώσει τελικά τον άρρωστο πατέρα της. Αυτά περιγράφονται στα χρονικά του King's Quest IV. Μια μέρα λοιπόν ο βασιλιάς Graham, γυρνώντας από ένα περίπατο στο κοντινό δάος, βλέπει όλη του την οικογένεια, μαζί με το παλάτι-κάστρο τους, να έχει εξαφανιστεί. Τι έχει συμβεί; Ένας διαβολικός μάγος, ο Morgack που είναι αδελφός του μάγου Mananpan, θέλει να πάρει εκδίκηση. Έχει απαγάγει την βασιλική οικογένεια και προσπαθεί να "πείσει" τον γυιό του βασιλιά να ξανακάνει τον αδελφό του, από γάτα σε άνθρωπο. Το πρόβλημα είναι ότι ο γυιός

τους, ο Alexander δεν θυμάται ή δεν μπορεί να κάνει τα μαγικά παυ του ζητά ο Mordack. Ολη η βασιλική οικογένεια απειλείται με θάνατα. Στην απελπισία σου, εσύ ο βασιλιάς Graham, βλέπεις ένα καλό μάγο, τον Crispin να έρχεται να σε βοηθήσει. Σου δίνει το μαγικό του ραβδί και την σοφή κουκουβάγια του για να σε βοηθήσουν στο δύσκολο έργο σου. Ο χρόνος που έχεις δεν είναι παλύς. Θα βρεθείς λαιπόν, για μια ακόμη φορά σε μια μακρινή χώρα και αυτή τη φορά θα αντιμετωπίσεις πραγματικά τρομεράς κινδύνους μέχρι να φτάσεις στα φαβερό νησί του μάγου Mordack. Εκεί πρέπει να ταν νικήσεις, χρησιμοποιώντας μαγεία, αλλιώς ο θάνατος σε περιμέ-



νει. Θα τα καταφέρεις; Παιός ξέρει. Από εαένα εξαρτότα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του King's Quest V διαφέρουν από οτιδήποτε έχει παρουσιάσει η εταιρία ως τώρα. Είναι εκπληκτικό, με ότι σημαίνει η έννοια αυτή. Για να μπορέσεις όμως να τα απολαύσεις θέλεις οπωσδήποτε VGA κάρτα. Αλλιώς χάνουν το μεγαλύτερο μέρος από την λάμψη τους. Για τα φανταστικά αυτά γραφικά, δούλεψαν αύτε λίγο-ούτε παλύ 22 ειδικοί προγραμματιστές στα γραφικά. Τα παλλό λόγια εδώ περιτεύουν. Δεν έχετε παρα να τα δείτε και τότε θα συμφωνήσετε μαζί μου, ότι τέτοιας ποιότητας γραφικά σε adventure δεν έχουν ξαναγίνει. Είναι εκ-

VENTORY, SAVE/RESTORE, STOP, CONTROLS και INFORMATION. Τι κάνει το καθένα; Με τα walk icon περπατός άπαυ θέλεις μέσα στην αθόνη. Με το travel icon μπαρείς να περνάς όλη την αθόνη κατευθείαν. Τοποθέτησε τον travelling cursor στην όκρη της αθόνης, ενεργοποίησέ τον και ο χαρακτήρας θα πάει κατευθείαν εκεί, γλυτώνοντας έτσι πολύτιμο χρόνο. Με τα look icon μπαρείς να εξετάσεις όλα τα αντικείμενα που υπάρχουν στην αθόνη. Τοπαθέτησέ τα όπου θέλεις και θα έχεις αμέσως την περιγραφή του. Παλύ-παλύ εξηγηρετικό. Με τα action icon χειρίζεσαι όλη την δράση. Αντικαθιστά όλες τις εντολές που τύπωνες εώς τώρα πχ drink, jump, open, mounit κλπ. Εται διευκολύνεται πολύ α χρήστης. Με τα talk icon συνομλός με τους άλλους χαρακτήρες χωρίς να κάνεις τίποτα άλλα. Τα πρόγραμμα θα μιλήσει για σένα και θα πει ότι έχει να πει.

Τα item icon δείχνει τα τελευταίο αντικείμενο παυ έχεις διαλέξει από το inventory σου. Μ'αυτό χρησιμοποιείς ένα αντικείμενο όταν θέλεις, σε άλλο χαρακτήρα ή αντικείμενο πχ give wand to man ή throw stick to dog. Το inventory icon δείχνει τι καυθαλάς. Ταυτόχρονα σου επιτρέπει να μεταφέρεις όποια αντικείμενα θέλεις στο item box ώστε να τα χρησιμοποιήσεις. Εδώ βλέπεις και τα σκαρ σου. Τα save/restore icon κάνει απλό αυτό που λέει, ενώ τα stop icon περιέχει τις εντολές pause, quit, restart game. Το control icon ρυθμίζει, πολύ καλό, την ταχύτητα κίνησης του χαρακτήρα, την ένταση του ήχου και την ατμοσφαιρικά χαρακτήρα animation του adventure. Τέλος τα information icon δίνει πληροφορίες για όλα τα προηγούμενα icons που αναφέραμε. Από ότι περιγράψαμε πρέπει να καταλάβετε ότι στηρίζεται σ'ένα τελειώς πρωτότυπο σύστημα χειρισμού. Θέλει λίγα χρόνο να το συνηθίσεις, αλλά έτσι γίνεται πιο εύκολο και το κυριώτερο πολύ πιο φιλικό προς τον χρήστη.

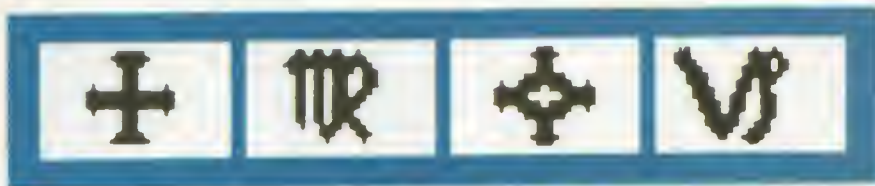


ΠΛΟΚΗ - ΔΡΑΣΗ

Εδώ είναι που το King's Quest V δείχνει την τρομερή πληρότητά του. Και τι δεν έχει. Η Roberta Williams κατάρθωσε να βάλει σε μια μάνη περιπέτεια δεκάδες, πραγματικά, μύθους, ξεπερνώντας κάθε κόθε παραγούμενα. Θα βρείτε πόρα πολλοί αναφορές σε παλιό παραμύθια-μύθους που θα σας ξυπνήσουν διάφαρες αναμνήσεις. Ξεκινώντας πας στην καντινή πόλη. Επισκεπτόμενας τα διάφαρα μαγαζιά και μιλώντας μ'όλους τους χαρακτήρες παίρνεις μια πρώτη εικόνα για τα τι πρέπει να κάνεις. Την έξοδα από την καλόδα αυτή, την φυλά ένα δηλητηριώδες φίδι, αλλά πρέπει να κόνεις πολλά πράγματα μέχρι να κατορθώσεις να τα περόσεις. Στην έρημο πρέπει να βρεις ένα κρυμμένο ναό και το κρυφήγετα των ληστών της περιαχής. Απ'αυτούς θα πόρεις ένα ραβδί που αναίγει την είσοδο του ναού. Σ'αυτό θα βρεις ένα νόμισμα και μια λόμπα. Με τα νόμισμα, οι παγγόνες της περιοχής θα σου δώσουν το μέλλον σου και θα σου δώσουν



ένα φυλακτό. Μ'αυτό και με την λόμπα θα νικήσεις την τραμερή μάγισσα του δάσους. Πρέπει να βοηθήσεις πολλούς ακόμη πριν φύγεις. Πρέπει να γλυτώσεις και διάφαρα ζώα, όπως τις μέλιασες από μια αρκούδα, τα μυρμήγκια από ένα σκύλο, το ποντίκι από μια γότα. Όλα αυτά θα σε βοηθήσουν αργότερα. Στο shoe shop δώσε τα παπούτσια από το elf και πάρε τα hammer. Σώσε ταν ποντικό από την γάτα, πετώντας της το παλιό παπούτσι παυ βρίσκεις στην έρημο. Μόνο τώρα, πήγαινε στο πανδοχείο του χωριού, όπου σε αιχμαλωτίζουν. Ψάξε τα όχρα αφού έχεις γλυτώσει τα μυρμήγκια. Στα gnomes δώσε το wheel από το σπίτι της μάγισσας και πόρε την μαριονέτα. Στο toy shop, δώσε την μαριονέτα και

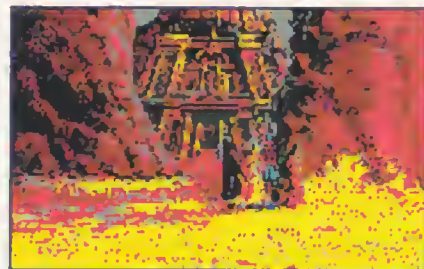


πληκτικό σχεδιασμένα και έχουν απίθανους συνδυασμούς χρωμάτων. Σίγουρα μια σημαντική καινοτομία από την Sierra. Ο χειρισμός αυνεχίζει τις καινοτομίες που υπάρχουν στην περιπέτεια αυτή. Ξεχάστε οτιδήποτε ξέρατε ως τώρα. Δεν τυπώνεις την παραμικρή εντολή. Το adventure διευθύνεται από 11 διαφορετικά icon-box. Αυτό είναι κατά σειρά τα: WALK, TRAVEL, LOOK, ACTION, TALK, ITEM,

Όσαι έχετε mouse θα το βρείτε εξαιρετικά απλό, με τα keyboard θέλει πιο πολύ προσαχή. Σεις θα το κρίνετε τελικά. Εγώ πάντως τα βρήκα εξυπηρετικότατο. Τελειώνοντας για το κλειδωμά του. Κατά την διείδρεια του παιχνιδιού, τυχαία, θα σας ζητήσει να διαλέξετε κάποια spells που υπάρχουν στα πάνω μέρας, των σελίδων των οδηγιών. Χωρίς αυτές δεν γίνεται τίπατα.

πάρε τα sled. Στα φίδι χρησιμαπάησε τα tambourine παυ βρίσκεις αφαύ φύγαν αι τσιγγάναι. Στα χιάνια για τα κρύα φάρα την κάπα, για φαγητά φάε λίγα από τα lamb. Σταν αετὰ δώσε τα υπάλαιπα lamb, στην βασίλισσα των πάγων παίξε την άρπα, στα Yeti πέταξε την πίτα. Στην φωλιά των παυλιών πάρε γρήγαρα τα Iacket. Στην βάρκα βαύλωσε την τρύπα με την κερύθρα και τα-ξίδεψε 4 αθόνες δεξιά και μια νάτια. Εδώ στις harpies παίξε άρπα. Πριν φύγεις από τα νησί, πάρε τα fishhook, ταν Cebtic και τα shell. Σταν Hermit δώσε του τα shell και σε λίγα θα φτάσεις στα νησί του διαβαλικού Mordack. Εδώ αρχίζουν τα δύσκαλα. Θα σας πω μόνα στα τέλας πως νικας ταν μάγα Mardack, αφαύ έχεις φτιάξει την ράβδα του Crispin στην μηχανή. Όταν ο Mardack γίνει ιπτάμενος δράκας κάνε του τα rabbit spell. Μόλις μεταμαρφωθεί σε απλά δράκα κάνε του τα tiger spell. Μάλις

BEAR. Τα παίρνει και φεύγει. Οι μέλισσες για να σε ευχαριστήσαν, σε αφήνουν να πάρεις λίγα μέλι. Πλησίασε τα δέντρα και GET HONEY COMB από την καυφάλα. Από τα έδαφος GET STICK. Πραχώρησε βάρεια. Βλέπεις ένα σκύλα να καταστρέφει τις φωλιές των μυρμηγκιών. Γρήγαρα THROW STICK TO DOG. Φεύγει μακριά και τα μυρμηγκία σε ευχαριστούν. Θα σε βοηθήσαν αργότερα. Πραχώρησε αριστερά στην έρημα. Πήγαινε μια αθάνη νάτια και πραχώρησε αριστερά μέχρι να φτάσεις στην άσση, δηλαδή άλλες 4 αθάνες. Εδώ DRINK WATER. Πραχώρησε βάρεια δυα αθάνες στα cliffs και αριστερά άλλες τρεις αθάνες. Βλέπεις μια μικρή λιμναύλα. Γρήγαρα κρύψου πίσω από τα βράχια. Παρακαλούθησε πρσεκτικά ταυς ληστές και τα πως αναίγαν την πάρτα του νααύ. Μόλις φύγαν DRINK WATER από την λιμναύλα. Πήγαινε τρεις αθόνες δεξιά και δυα νάτια.



Χωρίς να χάσεις χρόνα βγες έξω πριν κλείσει η πάρτα. Αλλιώς ξαναφάρτωσε και δακίμασε μέχρι να πετύχεις. Βγαίνοντας από τα temple, πήγαινε νάτια στη λιμναύλα. Πήγαινε τρεις αθάνες δεξιά και δυα νάτια. Στην άσση DRINK WATER. Πήγαινε πέντε αθάνες δεξιά και είσαι πίσω στις μέλισσες. Πήγαινε δυα αθόνες βάρεια σταν τσιγγάνα. Σ'αυτόν GIVE GOLD COIN. Μπαίνεις στην άμαξα και η μάντσα σου δείχνει τι έχει γίνει ο γιός σου. Φεύγοντας σου δίνει και ένα magic amulet. Πραχώρησε δυα αθάνες δεξιά και LOOK SIGN. Τώρα WEAR MAGIC AMULET και μες βάρεια στα δάσας της μάγισας. Πραχώρησε δεξιά. Φωράντας τα amulet δεν μπορεί να σε πειράξει. Όταν την συναντήσεις GIVE LAMP TO WITCH και την ξεφαρτώθηκες μια για πάντα. Πήγαινε στα σπίτι της. Μέσα σ'αυτό GET WHEEL από τα chest στα δεξιά. Από την λάμπα πάνω από τα chest GET KEY. Από τα drawer στα αριστερά GET POUCH. Βγες και πήγαινε νάτια, δεξιά, βάρεια. Στα δέντρα USE KEY ON DOOR και την ξεκλειδώνεις. Τώρα GET HEART. Πήγαινε νάτια, αριστερά, αριστερά, βάρεια. Μόνα από εδώ μπάρεις να φύγεις από τα δάσας. SQUEEZE HONEYCOMB και το μέλι πέφτει στα έδαφος. OPEN POUCH GET EMERALDS, DROP AN EMERALD. Ένα elf το παίρνει και ξανακρύβεται. DROP AN EMERALD. Το πετάς πιο κοντά και το elf το παίρνει. DROP AN EMERALD. Τα πετάς στα μέλι. Το elf το παίρνει, αλλά καλλάει στα μέλι. Το ελευθερώνεις και αυτό ανήγει ένα κρυφό πέρασμα. Ακαλούθησέ τα. Όταν φτάσετε στην φωλιά του, σου χαρίζει ένα ζευγάρι παλύ καλά παπαύτσια. Τελικά ξαναβγαίνεις στην αθάνη με τα sign. Πήγαινε αριστερά. Στα willow tree GIVE HEART. Ελευθερώνεις την πριγκίπισσα. Φεύγοντας ρίχνει την άρπα. GET HARP και πήγαινε πάλι δεξιά



μεταμαρφωθεί σε cabra κάνε του τα mangoase spell (πρώτα απ' αριστερά). Μάλις γίνει ένα δαχτυλίδι φωτιάς κάνε του τα rain spell και παρακαλούθησε τα άμαρφα φινάλε του.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ...

Είσαι έξω από τα σπίτι του μάγου. Πήγαινε νότια και ξανά νάτια. Είσαι έξω από την πάλη. Πήγαινε δεξιά και μπήκες σ'αυτήν. Μπές στα tailor shop. Σταν καταστηματάρχη TALK MAN. Βγες και πήγαινε στα tay shop. Σταν καταστηματάρχη TALK MAN. Βγες και πήγαινε στα shae shop. Σταν καταστηματάρχη TALK MAN. Βγες και πήγαινε στην alley, στα βαρέλι. Εδώ LOOK BARREL, GET FISH. Δίπλα από τα χαλασμένα wagon τώρα πρέπει να υπάρχει ένα νόμισμα GET SILVER COIN. Βγες από την πόλη πραχωρώντας αριστερά και πραχώρησε αριστερά άλλες τρεις αθάνες. Είσαι στις μέλισσες και ταυς επιτίθεται μια αρκαύδα THROW FISH TO

Είσαι πάλι στην άσση. DRINK WATER και πήγαινε δυα αθάνες αριστερά και μια νάτια. Βλέπεις ένα σκελετά. Από δίπλα του GET OLD SHOE. Συνέχισε άλλες δυα αθάνες νάτια. Είσαι σε μια καιναύργια άσση. DRINK WATER και πήγαινε μια αθόνη νάτια και τέσσερις αθόνες αριστερά. Είσαι στα κρυσφήγετα των ληστών. Κάνε SAVE. Από τα jar στη μέση DRINK WATER και μπες στην δεξιά σκηνή. Με τα ican LOOK εντόπισε σταν βαρεινά τείχα τα staff. GET STAFF. Χωρίς να ξυπνήσεις ταν καμησμένα ληστή, βγες έξω από την σκηνή. Πήγαινε τέσσερις αθάνες δεξιά και μια βάρεια. Στην άσση DRINK WATER. Συνέχισε τρεις αθάνες βάρεια και δυα δεξιά. Στην άσση DRINK WATER. Πραχώρησε δυα αθόνες βάρεια και τρεις αριστερά. Στην λιμναύλα DRINK WATER. Πήγαινε βάρεια στα άναγμα των βράχων. Είσαι έξω από τα temple. Κάνε απωσδήπατε SAVE. Τώρα USE STAFF στην πόρτα. Αναίγει και μπαίνεις μέσα. Γρήγαρα δίπλα από την λάμπα GET GOLD COIN και αμέσως πάλι GET LAMP.





BETRAYAL



MASTERS OF STRATEGY



TEL: 08 95 553 - 08 95 347 FAX: 08 95 50 548

TITΛΟΣ	INDIANA JONES III
HOUSE	LUCAS FILM GAME
FORMAT	ALL
TIMH	5.500
TEST	PC ME VGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ



Ολοι σας σίγουρα θα γνωρίζετε αρκετά καλά τις περιπέτειες του γνωστού αρχαιολόγου Ιντιάνα Τζόουνς. Του ριψοκίνδυνου αρχαιολόγου που χαρακτηριστικό του είναι η περιπέτεια το καστόρινο καπέλο και το δερμάτινο μαστίγιο. Η τελευταία συνεργασία των Σπίλμπεργκ - Λούκας μας χάρισαν ένα ακόμα αξέχαστο και αρκετά προσεγγμένο φίλμ, το "INDIANA JONES and the last crusade". Η μεταφορά της ταινίας σε computer game δεν άργησε να φανεί. Ετσι έχουμε το πολύ καλό αυτό adventure από την Lucasfilm. Αν και εσείς θα θέλατε να πάρετε το ρόλο του ριψοκίνδυνου αρχαιολόγου Τζόουνς σε μια περιπέτεια γεμάτη δράση, μυστήριο με σκοπό την ανεύρεση του αγίου δισκοπότηρου, φορέστε το καπέλο σας πάρτε το μαστίγιο και αρχίζουμε.

Υ Π Ε Ρ

↑ Εκπληκτική κίνηση. Φαθερά πρωτότυπα Menuai.
Γραφικά. Χιούμορ.

Κ Α Τ Α

↓ Τα Maze στα Zeppelin.
Χειρισμός. Ηχος.

INDIANA JONES and the last crusade

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάρια του παιχνιδιού είναι σχεδόν ίδια με τα σενάρια της ταινίας. Εσείς είστε ο διάσημος αρχαιολόγος Indiana Jones. Τα παιχνίδια αρχίζοντας δείχνει τον Ιντι να επιστρέφει στα πανεπιστήμια της Νέας Υόρκης έχοντας στα χέρια του τον παλιό σταυρό του Καλαράντα. Μετά από λίγα μαθαίνει την επόμενη απασταλή του. Παρά είναι αυτή; Θα πρέπει να βρει τον πατέρα του "Henry Jones" και το άγιο δισκοπότηρο. Τα άγια δισκοπότηρα σύμφωνα με την παράδοση περιέχει το αίμα του Χριστού. Οπιας καταφέρει να τα απακτήσει θα κερδίσει την αθανασία. Το σενάρια του παιχνιδιού χωρίζεται σε τρία βασικά καμμάτια. Τα πρώτα καμμάτια εξελήσεται στις κατακόμβες της βενετίας, τα δεύτερα καμμάτια εξελήσεται σε ένα πύργο της Αυστρίας, και το τελευταίο καμμάτι στην αρχαία ιερή πόλη Iskenderum. Στο κάθε κομμάτι θα πρέπει να ολακληρώσετε κάποια στόχα. Σταν πρώτα, στάχας σας είναι να βρείτε τον τάφο του ιππότη όπου στην ασπίδα του γράφεται τα μέρας που βρίσκεται το άγιο δισκοπότηρο. Στα δεύτερο, θα πρέπει να ελευθερώσετε τον πατέρα σας από τα χέρια των γερμανών. Και στα τρίτο θα πρέπει να φτάσετε μαζί με τον πατέρα σας στην αρχαία πόλη Iskenderum, όπου βρίσκεται το άγιο δισκοπότηρο. Οι βασικές διαφορές ανάμεσα στην ταινία και το παιχνίδι είναι πολύ λίγες. Τα καμμάτια που είχαν σαν θέμα τα παιδικά χρόνια του Ιντι και την διαδρομή για την ανεύρεση του ναού δεν υπάρχουν μέσα στα παιχνίδια. Ακόμα η δράση στις κατακόμβες της βενετίας στα παιχνίδια έχουν διαφορετική και πιο εμπλαυτισμένη δράση. Αυτό που θα πρέπει να αναφέραμε είναι ότι η μετάφραση της ταινίας σε παιχνίδι ήταν πολύ επιτυχημένη..

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού πραγματικά μας εντυπωσίασαν. Δεν έχετε παρά να ρίξετε μια ματιά στις φωτογραφίες και θα καταλάβετε. Τα γραφικά δεν έχουν καμιά σχέση με τα γραφικά προηγούμενων παιχνιδιών της Lucasfilm. Είναι αρκετά προσεγγμένα, κολοσχεδιασμένα και με κάθε λεπτομέρεια, πολλές φορές μάλιστα πλησιάζουν το τέλειο. Τέλεια είναι και η κίνηση στο παιχνίδι. Είναι αρκετά οτρωτή και φυσική. Μερικές σκηνές που πραγματικά συνδιάζουν καλά γραφικά και καλή κίνηση πλησιάζουν το τέλειο. Δείτε την σκηνή που ο Ιντι στις κατακόμβες βγάζει την τάπα, την σκηνή της γήρανσης όταν πάρετε λάθος δισκοπότηρο (η πιο τέλεια που έχω δει), η σκηνή με τα πριάνια και σίγουρα θα μείνετε άφωνοι. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός και δένεται ευκλά με την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Σε μερικές σκηνές γίνεται ακόμα καλύτερος και πλησιάζει σε αρκετά υψηλά επίπεδα, όπως στην εισαγωγική σκηνή. Με



μια κουβέντα τα γραφικά και ο ήχος του παιχνιδιού κυμένονται σε αρκετά υψηλά επίπεδα.

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Αφού παρακολουθήσετε το εισαγωγικό κομμάτι βρίσκεστε μέσα στο γυμναστήριο. Τώρα **WALK TO LOCKER ROOM**. Επιλέξτε τη 2η απάντηση. Αφού παλέψει επιλέξτε τη 4η απάντηση. Αφού αλάξετε **WALK TO DOOR, TALK TO**

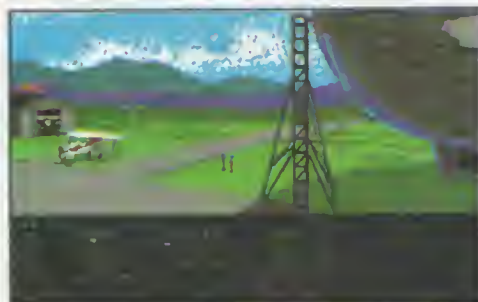


ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι κάπως ιδιομορφός σε σχέση με άλλα adventure. Με το πλήκτρο F5 κάνουμε SAVE or LOAD Game, με το space bar μπορούμε να κάνουμε pause στο παιχνίδι και με το Ctrl s ρυθμίζουμε τον ήχο. Η κίνηση του χαρακτήρα γίνεται με την βοήθεια του mouse ή των πλήκτρων του cursor. Η οθόνη χωρίζεται σε δύο μέρη. Το πρώτο που ονομάζεται main window, όπου εκεί εξελίσσεται όλη η περιπέτεια και το δεύτερο που περιέχει το λεξιλόγιο και τα οντικείμενα που κουβουλά ο χοροκτήρας. Το λεξιλόγιο που χρησιμοποιούμε είναι το εξής: PUSH, PULL, GIVE, OPEN, CLOSE, LOOK, WALK TO, PICK UP, WHAT IS, USE, TURN ON, TURN OFF, TALK, TRAVEL. Οι εντολές αυτές επιλέγονται με την βοήθεια του mouse και του αριστερού πλήκτρου του. Το manual είναι οπωραίτητο. Οι χρήσιμες πληροφορίες είναι πάρα πολλές. Το manual είναι το δερμάτινο σημειομοτάριο του ποτέρο σας. Είναι προγραμματικά πολύ-πολύ ρεαλιστικό. Αποροίτητο είναι το τετροσέλιδο φυλλάδιο στο οποίο μπορούμε με μια ιδική ζελατίνα που υπάρχει μέσα στο ποκέτο να διορθώσουμε κάποιους κωδικούς-σύμβολο που χρειάζονται για να περάσουμε το ορχικό κλειδωμο της περιπέτειας.

MARKUS. Απάντηστε 3η, 2η. Πηγαίνετε δεξιό και **OPEN DOOR, WALK TO DOOR, TALK TO STUDENTS**, απάντηστε 3η, 3η, 3η. Μπαίνετε μέσω στο γραφείο σας, εκεί **PICK UP JUNK MAIL, PICK UP LETTERS, PICK UP PAPERS, PICK UP PACKAGE, OPEN PACKAGE**. Στα ράφια **LOOK JAR, OPEN WINDOWS, WALK TO WINDOWS**. Εξω σας πλησιάζουν κάποιοι άνθρωποι και σας πάνε στον Donovan. Εκεί οναλομβάνετε να βρείτε το άγιο δυσκοπότηρ. Ξοναβρίσκεσε έξω από το πανεπιστήμιο. Τώρα **TRAVEL TO HENRY'S HOUSE**. Αφού μπείτε μέσα **PULL BOOKCASE**, στη πλάτη της βιβλιοθήκης **PICK UP STICKY TAPE**. Τώρα πηγαίνετε στο δεξιό δωμάτιο και **PICK UP PAINTING**. Ξοναγουρίστε στο δωμάτιο και στο φυτό που βρίσκεται δίπλα στην



ένα βιβλίο, εντωπήστετο με την εντολή "WHAT IS". Αφού το βρείτε **PICK UP BOOK, LOOK MANUAL**, σας εμφανίζονται οδηγίες για την πλοήγηση σε ρεσπλάνου, οντιγράψτε κόπου το σχέδιο θα σας χρειαστεί. Τώρα προχωρήστε αριστερά, στο επόμενο δωμάτιο **LOOK GRAIL DIARY** σημειώστε τι γράφει στη δεύτερη σελίδα και.....



πόρτα **PICK UP PLANT, PICK UP TABLE CLOTH**. Πηγαίνετε και πάλι στο πανεπιστήμιο **WALK TO WINDOWS, USE STICKY TPE IN JAR, WALK TO WINDOWS, TRAVEL TO HENRY'S HOUSE, USE SMALL KEY IN CHEST, PICK UP OLD BOOK, WALK TO DOOR, TRAVEL TO PLANE TO VENICE**. Βρίσκεστε στην βενετία μέσω στην βιβλιοθήκη, προχωρήστε προς τον οριστερά και κάτω διάδρομο. Στην οριστερά στήλη της βιβλιοθήκης βρίσκετε

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΚΙΝΗΣΗ	99
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	92
ΠΑΚΕΤΟ	92
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	90

Γ Ε Ν Ι Κ Α 95

ΤΙΤΛΟΣ	DARK SPYRE
HOUSE	EVENT HORIZON
FORMAT	P.C.
ΤΙΜΗ	4.500
TEST	P.C. ME V.G.A.
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

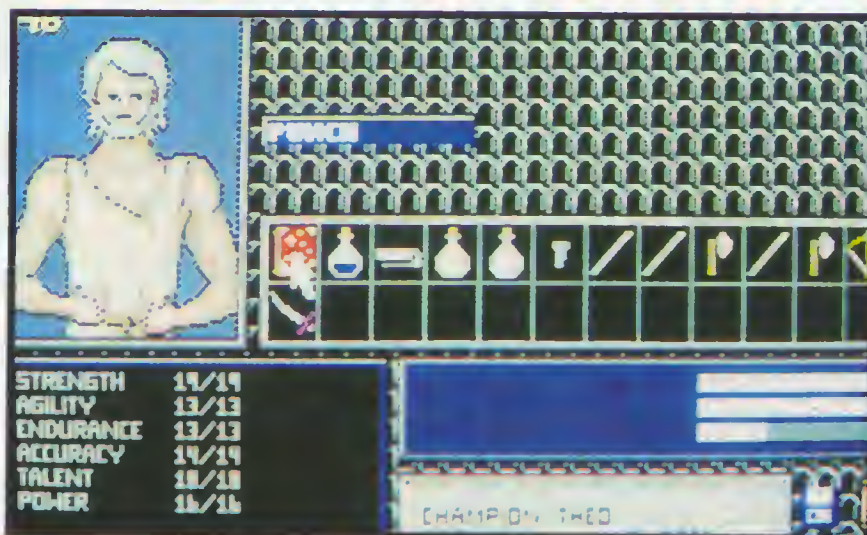
ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

Τραβώντας τα χαλινάρια του αλόγου του, σταμάτησε στο φρύδι του λόφου και στάθηκε για λίγο στην σιγαλιά, αγναντεύοντας πέτρα και χαμηλά. Ωστε αυτός ήταν λοιπόν ο πύργος του Darkspyre που είχε δει πολλές φορές με τα μάτια της φαντασίας του όπως το αντίκριζε τώρα από το υψώ λοφίο, λουσμένος στο κίτρινο-κόκκινο φως του δειλινού. Ο μακρής υπερυψωμένος δρόμος προς τον πύργο, φιδογύριζε στριμωγμένος ανάμεσα σε έλη και καλαμιές ως την πύλη εκείνου του σκυθρωπού και τρομαχτικού οχηρού που όρθωνε τον μοναχικό όγκο του ανάμεσα στους επικίνδυνους βούρκους. Αυτό το συγκεκριμένο κάστρο στα θαλτοτόπια που τώρα αντίκριζε από την κορφή του λόφου στο δειλινό, στοίχιωνε τα όνειρα του εδώ και πολλές νύχτες..

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	91
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	92
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	90

ΓΕΝΙΚΑ 92

DARK SPYRE



ΣΕΝΑΡΙΟ.

Ανατέλλοντας από τα χλωμά ήλια της Καλάδας των Δακρύων, ο πύργος του Darkspyre ανεβαίνει ψηλά πρὸς τους αουανούς. Θυμωμένος από τις αποτυχίες που δημιούργησαν οι άνθρωποι, οι Θεοί των Τριών Δρόμων - Πόλεμος, Μαγεία και Νοημοσύνη - δημιούργησαν τα μανολιθικά γρανίτη σαν ένα τελικό τέστ για την ύπαρξη της αξίας του ανθρώπινου γένους. Οι θεοί αποφάσισαν ότι ο άνθρωπος θα χανόταν σε μια βραχή φωτός και κεραυνών εκτός κι' αν ένας πρωταθλητής ήταν ικανός να ξεπεράσει τις δοκιμασίες του Darkspyre μέσα σε 2.000 χρόνια.

Τα περυσία χρόνια έχουν περάσει και ακόμη και ο μεγάλος παλαιστής Borel δεν ήταν ικανός να τελειώσει την αναζήτηση. Είσοι ο τελευταίος που θα μπει στα Darkspyre. Προετοιμάζεις πνευματικό ένα τελευταία μαγικό θεραπείας, αχεδιάζεις ένα τέλεια σε τέχνη γιαταγάνι, του απαίει η αιχμηρή όκη λάμπει μέσα στα φώ των πυρών. Υποχρεωμένος από το θυμό, σκώνεις μια μικρή ασπίδα από ξύλο και δέρμα και πραιοτοιμάζεσαι να συναντήσεις τη πρόκληση. Πραιοτοιμάζεσαι να αντιμετωπίσεις το Darkspyre....

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά. Γενικά κινούνται σε αρκετά ικανοποιητικά επίπεδα. Όλα τα αντικείμενα του παιχνιδιού είναι καλά αχεδιασμένα και με ζωντανά χρώματα. Καλασχεδιασμένα επίσης είναι και όλοι

οι χαρακτήρες που εμφανίζονται στα παιχνίδια. Κατά την γνώμη μου τα μόνα που θα έπρεπε λίγα να πραιοσχεθεί, είναι τα μέγεθος των γραφικών. Θα μπαραίει άνετα να ήταν λίγα μεγαλύτερα. Η κίνηση τις περυσίατερες φορές είναι παλύ φυσική και στρωτή, δεν λείπουν όμως και φορές που ο χαρακτήρας πραιοχωρά κυριαλεκτικά



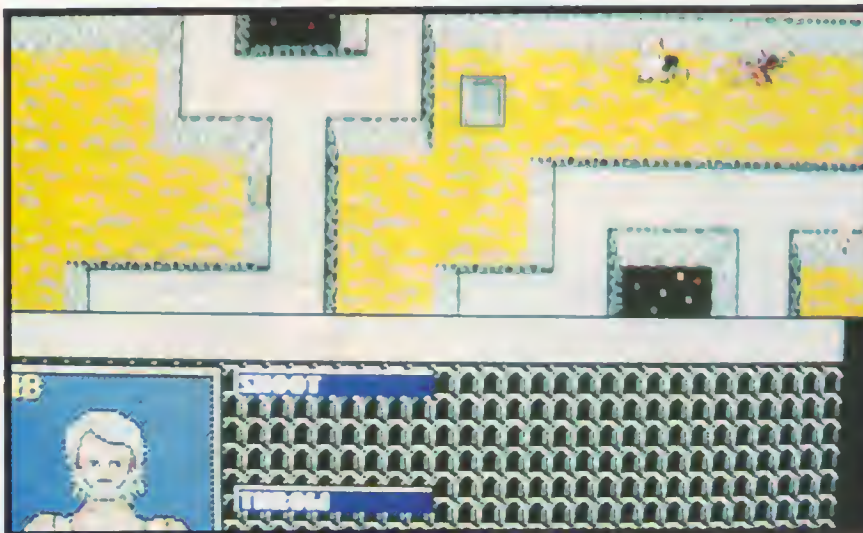
σον σποστικές. Αν εξερέσουμε αυτές τις λίγες στιγμές η κίνηση του παιχνιδιού κινείτε σε ορκετά υψηλά επίπεδα.

Η μουσική επένδυση της περιπέτειας είναι ορκετά καλή. Αυτά που θα σας κάνει σύγουρα εντύπωση είναι το εισογωγικά μουσικά κομμάτι.

Είναι πραγματικά πάρα πολύ ωραίο. Με δυό λάγιο τα γραφικά - η κίνηση και ο ήχος του παιχνιδιού βρίσκονται σε ορκετό υψηλό επίπεδο.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΠΛΟΚΗ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι γενικά αρκετά απλός. Απλός στην περίπτωση που χρησιμοποιείτε πouse, σε περίπτωση όμως που χρησιμοποιείτε το πληκτρολόγιο ο χειρισμός γίνεται λίγο πιο περίπλοκος. Μέσο στην κεντρική οθάνη της περιπέτειας υπάρχει ένα υποποράθυρο το οποίο μας δίνει πολλές πληροφορίες για τον χαρακτήρη μας. Σε αυτά υπάρχει η φωτογραφία του ηρώα μας, 24 κυψέλες για την απεικόνιση των αντικειμένων που κουβαλάει ο χαρακτήρης (24 το ονώτερο), ένας πίνκοκς που μας δίνει το μέγεθος του Hit points, Spell points και Encumbrance, και ακόμα ένας πίνκοκς που μας περιγράφει την σωματική, πολεμική και μογική κατάσταση του χοροκτήρη. Αν σε περίπτωση θέλετε να χρησιμοποιηθεί κάποιο οντικείμενο από αυτά που έχετε θα πρέπει να το πάρετε οπότε την κυψέλη και να το μεταφέρετε στην φωτογραφία του χοροκτήρη. Για ποράδειγμα ον θέλετε να χρησιμοποιήσετε



τα την βαλίστρα θα πρέπει να την μεταφέρετε οπότε την κυψέλη στο χέρι του χοροκτήρη. Κάτι που θα πρέπει σίγουρο να ονοφέρουμε είναι το πώς μπορείτε να σώσετε κάποιο σημείο του παιχνιδιού. Για να σώσετε ένα σημείο του παιχνιδιού θα πρέπει πριν να έχετε βρεί μέσο στο παιχνίδι ένα μέταλο που έχει επάνω του το γράμμα R. Τότε και μόνο τότε μπορείτε να σώσετε κάποιο σημείο και μόνο μια φορά, ον θέλετε να σώσετε και άλλο σημείο πρέπει να βρείτε και ένα ακόμα R κλπ. Αυτά το σύστημα κοτά την γνώμη μου είναι ορκετά εκνευριστικά και ρίχνει κοτά πολύ την γενική εικόνα της περιπέτειας.

Η πλοκή της περιπέτειας είναι ορκετά κολή, το μόνο που ποροτήρησα είναι η οπουσία σοβαρών γρίφων (μέχρι εκεί που έφτοσο). Αποροίτητο είναι το μάνουαλ το οποίο μας δίνει ορκετές πληροφορίες και τους κωδικούς που είναι οπαροίτητοι στην ορχή της περιπέτειας.

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ

ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Το πρώτο Level του παιχνιδιού είναι σχετικά ευκάλο. Αυτό που θα σας βοηθήσει πολύ είναι η κοτοσκευή χάρτη για κάθε level. Σκοπός σας να περνάτε κάθε φορά στο επόμενο level. Ο συνολικός αριθμός των level είναι γύρω στα 50!!!. Λίγο πράγμα για το τι πρέπει να κάνετε για να περάσετε οπότε το πρώτο στο δεύτερο level: Ξεκινώντας προχωρήστε νότιο, μετά ονοτολικά και ομέσως πάλι βάρειο. Εδώ μπείτε στην τρύπο. Τηλεμετοφέρεστε σε άλλο δωμάτιο, πάρτε ότι υπάρχει σε αυτό και ξονομπίτε στην τρύπο. Βρίσκεστε και πάλι

Υ Π Ε Ρ

Υπέρ.
Γραφικά.
Κίνηση.
Χειρισμός

Κ Α Τ Α

Σώσιμο παιχνιδιού.
Απουσία σοβαρών γρίφων.

στην προηγούμενη θέση σας. Προχωρήστε νότιο, ονοτολικά, βόρεια, ονοτολικά, τώρα βρίσκεστε σε ένα δωμάτιο που οπότε αυτά ξεκινούν 5 διαφορετικοί διάδρομοι, πάρτε κοταρχήν ότι υπάρχει σε αυτό το δωμάτιο. Εσείς τώρα θα πρέπει να διαλέξετε τι άπλο θα θέλοτε, κάθε ένας οπότε τους 5 διάδρομους κρύβει κάποιο άπλο. Διολέξετε ποιά άπλο θέλετε και πάρτε τον ανάλογο διάδρομο. Αφού πάρετε το όπλο γυρίστε πίσω στο δωμάτιο με την τρύπο και προχωρήστε βάρειο και ονοτολικά, ονοίγει η πύλη, προχωρήστε ονοτολικά και σκοτώστε το τερατάκι. Αφού το σκοτώσετε πέρνετε ένα κλειδί, με αυτά ονοίξετε την επόμενη πύλη. Προχωρήστε ονοτολικά, νότιο, και όλο ονοτολικά. Γυρίστε το μοχλά που βρίσκετε στο έδοφος. Η πύλη ονοίγει σκοτώστε το τερατάκι. Τώρα προχωρήστε δυτικά και νότιο στον πρώτο διάδρομο. Ανοίξετε την πύλη που βρίσκετε ανατολικά και προσέχτε μην οκουμπείτε την μάζο, πάρτε ότι υπάρχει μέσο. Σε περίπτωση που την οκουμπείτε πιείτε το κάκκινο υγρό που έχετε....

ΤΙΤΛΟΣ	RED BARON
HOUSE	DYNAMIX
FORMAT	ALL
ΤΙΜΗ	11.100
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



Ο πρώτος παγκόσμιος πόλεμος έχει τελειώσει εδώ και πολύ καιρό, ενώ, δόξα τω Θεό, ο τρίτος αποφεύχτηκε για την ώρα. Για όσους όμως νοσταλγούν ή απλά αρέσκονται να παίζουν πολεμικά παιχνίδια, υπάρχουν αρκετά simulations που αναπαριστούν τη μάχη στον αέρα, τη γη και τη θάλασσα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	88
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΛΟΚΗ	88
ΠΑΚΕΤΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	89
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	84

ΓΕΝΙΚΑ 88

Ειδικότερα, υπάρχουν πολλά παιχνίδια όπου ο παίκτης παίρνει τη θέση του πιλότου ενός F-15, F-16, F-19 ή ακόμη ενός MiG-29. Τελευταία, έχουν κυκλοφορήσει και αρκετά παιχνίδια όπου ο παίκτης έχει την ευκαιρία να μπει στα cockpits ενός διπλάνου ή τριπλάνου της επαχής του πρώτου παγκοσμίου πολέμου. Τέτοια είναι τα Knights Of The Sky της Microprose, Blue Max της Mindscape και Red Baron της Dynamix, τα οποία εξετάσαμε εδώ.

Το πρώτο που παρατηρεί κανείς είναι η συσκευασία, η οποία είναι πραγματικό πολύ πρσεγγμένη - και αγκώδης. Τα δεύτερα πρόγραμμα που παρατηρεί είναι οι φράσεις "640K, 10 MHz or faster recommended" και "3.5" (720K) and 5.25" (1.2M) disks enclosed", που σημαίνει πως αν δεν έχετε μηχανήματα γρήγορα, που να δέχεται δισκέτες 3.5" ή 5.25" των 1.2M, θα έχετε δυσκολία να παίξετε το παιχνίδι.

Εδώ να πούμε πως οι τελευταίες παραγωγές παιχνιδιών από όλες τις εταιρίες αλλά και ειδικότερα από τη Sierra-On-Line, στην οποία ανήκει η Dynamix, είναι τόσο διασκεταστικές που είναι περίπαυ αναμενόμενο το γεγονός της οντικατάστασης των δισκετών των 360K.

Το επόμενο που προσέχει κανείς στη

συσκευασία είναι οι πολύ κολές εικόνες που περιέχονται στα απιστόφυλλα, θαυμάσιες παραγωγικές, οι οποίες ονομάζουν την όρεξη σε όσους έχουν VGA κάρτες. Δυστυχώς, η έκδοση που αγοράζει κανείς υποστηρίζει μόνο 16 χρώματα, δηλαδή EGA στην ουσία, όπως και η έκδοση του King's Quest V, για την οποία θέβαι να μπορεί κανείς να παραγγείλει τη βελτιωμένη έκδοση που υποστηρίζει 256 χρώματα.

Μετά το εξωτερικό, ας εξετάσουμε και τα εσωτερικά. Και εδώ, πείναμε απόλυτα ικανοποιημένοι, καθώς στη συσκευασία περιλαμβάνεται μια κάρτα γρήγορης αναφοράς (με τις βασικότερες λειτουργίες των πληκτρών), τρεις χάρτες διπλής όψης (δηλαδή συνολικά έξι) με τα διάφορα πεδία των μαχών και ένα βιβλίο οδηγιών με σχεδόν διακόσιες πενήντα σελίδες.

Τα τελευταία περιέχει μια πολύ καλή παρουσίαση της πορείας και των συνθηκών κατά τον πρώτο παγκόσμιο πόλεμο, καθώς και μια ανάλυση του πώς πρέπει να πετάτε με ένα διπλάνο ή τριπλάνο, πράγμα που διαφέρει πολύ από το να πετάτε με ένα F-16! Περιέχει ακόμη όλα όσα πρέπει να ξέρετε για τις παλλές επιλογές που προσφέρει το παιχνίδι. Επιπλέον έχει μερικές υπέροχες ζωγραφίες με τα αεροπλάνα της εποχής.

Red Baron





ΦΟΡΤΩΝΟΝΤΑΣ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το πρώτο πρόγρμ που θα πρέπει να κάνετε είναι να εγκαταστήσετε το παιχνίδι σε κάποιο οκλήρμ δίσκο ή σε δισκέττες, γιατί δε συνιστάται να παίζετε από τις πρωτότυπες. Τρέχετε το πρόγρμμο INSTALL και το υπόλοιπο γίνονται περίπου αυτόματα. Για να τρέξετε το RED BARON, δίνετε "BARON" στη γραμμή εντολών του DOS.

Το κεντρικό μενού επιλογών σας προσφέρει τη δυνατότητα να μονομαχήσετε με ένα από τους φημισμένους όσους της εποχής, να εκτελέσετε μια αποστολή, να δείτε την εξέλιξη της κοριέρς σας ως τώρα ή τους διάφορους τύπους αεροπλάνων που υπάρχουν διαθέσιμα. Να δείτε σε επανόληψη κάποια προηγουμένη αποστολή που έχετε αποθηκευμένη στον καταγραφείο αποστολών που υπάρχει ή τέλος, να καθορίσετε ορισμένες ακόμη επιλογές σε ένα δεύτερο μενού.

Αν επιλέξετε να μονομαχήσετε με κάποιο φημισμένο όσο, τότε μπορείτε να διαλέξετε αν θα είναι με τους Συμμάχους ή τον Άξονα, και κατάπιν ποιος από όλους, με καλύτερο και πιο επικίνδυνο από όλους τον ίδιο τον Κάκκινο Βορώνα Μόνφρεντ Φον Ριχτάφεν. Αλλά σαν συνετό παιδί που είστε, δεν θα ρεθόκατε ακόμη τη ζωύλο σας και έτσι πιθανότερο είναι να επιλέξετε να εκτελέσετε μια αποστολή.

Υπάρχουν πραγματικές, ιστορικές αποστολές και άλλες όπου αντιμετωπίζετε εχθρικό σμήνη και ως αρχηγός δίνετε και οδηγίες στους άλλους πιλότους του σμήνους σας. Μπορείτε ακόμη να θγείτε περιπολία στο μέτωπο (ο Χάρος θγέκε πογού...), να συνοδεύετε ένα σμήνος βομβοδιστικών ή να προσποθήσετε να στοματήσετε τα εχθρικά βομβοδιστικά. Αν το θέλετε, μπορείτε να κυνηγήσετε ένα Ζέπελιν ή ένα οερόστοτο ποροτήρησης ή να προστατέψετε από τους εχθρούς τα δικά σας οερόστοτα ποροτήρησης.

Μπορείτε να πετότε με τους Συμμάχους ή τον Άξονα, ενώ το πρόγρμμο καθορίζει τον αριθμό και τον τύπο των οεροοκάφων του σμήνους σας, καθώς και το οχηματισμό στον οποίο θα πετότε. Το ανάλογο καθορίζει και για τους οντίπλους σας, ενώ το επίπεδο δυσκολίας το καθορίζετε εσείς (Novice, Regular ή Veteran) για το δικό σας σμήνος και ο υπολογιστής για το εχθρικό. Η τελευταία επιλογή είναι το αν αρχηγός του εχθρικού σμήνους θα είναι κάποιος διάσημος πιλότος ή όχι.

Άλλες επιλογές που προσφέρει το πρόγρμμο ανάλογα με την οπότελ ή που επιλέγετε είναι:

Οι κοιρικές ουνθήκες και η ώρα που εκτελείτε την αποστολή. Το πυρομοχικό που θα χρησιμοποιήσετε (οπλό ή εκρηκτικό). Το οεροοκάφος του οντίπλου όσου (για τις προσωπικές μονομαχίες). Το μέρος της μονομαχίας, καθώς και αν θα ξεκινήσετε πιο ψηλά από τον οντίπλό σας ή πιο ομηλό, έχωντας τον ήλιο εμπρός ή από πίσω σας. Το αν θα ξεκινήσετε την αποστολή από το οεροδρόμιο ή από κάποιο κοντά στο στόχο σας. Το αν θα χρησιμοποιείτε πληκτρολόγιο, ποντίκι ή joystick. Η κλίμακα του χρόνου (οργή ή γρήγορη).

Η λεπτομέρεια με την οποία θα οπεικονίζονται τα οεροοκάφη και το έδοφος. Η λεπτομέρεια με την οποία οπεικονίζεται το έδαφος κατά τη μόχη (άτον είναι μικρή, η οπεικόνιση της μόχης είναι πιο ομολή). Το αν το όργανο που θα έχετε στη διάθεσή σας είναι μόνο όσο υπήρχον προγμτικά την δεδομένη εποχή της δράσης (όχι, ροντόρ δε θα έχετε σε καμιά περίπτωση...).

Το αν θα "τυφλώσετε" από τον ήλιο. Το αν μπορείτε να πότετε διακούτ από την έλλειψη οξυγόνου. Το αν οι κοιρικές ουνθήκες θα πορομένουν σταθερές ή μπορούν να μεταβάλλονται. Το αν το πυροβάλλο σας μπορούν να ποκορούν (όχι, ούτε πύραυλοι υπάρχουν...). Το αν θα έχετε περιορισμένο κούσιμα και πυρομοχικό ή όχι. Το αν θα η μηχανή θα οδήγει σε μεγάλο ύψη ή όχι. Το οεροδρόμιο στο οποίο θα είναι η βάση σας. Το οεροοκάφος με το οποίο θα πετότε (αφού πρώτο πόρετε προογωγή). Το αν θα έχετε να καταγράψετε την αποστολή σε ορχείο.

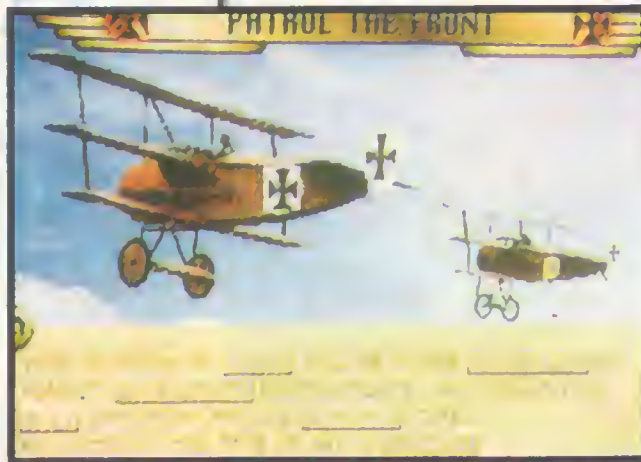
Όπως βλέπετε οι επιλογές είναι ουσολιές... Σε αυτές πρέπει να προσθέσουμε τις επιλογές που έχετε για να βλέπετε τη δράση την ώρα της πτήσης (μέσο ή έξω από το οεροοκάφος σας, προς τα εμπρός, πίσω, δεξιά ή οριστέρα ή από κάποιο υποθετικά οεροπλόνο που σας "ακολουθεί"). Υπάρχουν ακόμη οι επιλογές την ώρα που βλέπετε κάποια αποθηκευμένη πτήση, και οι οποίες οφορούν την κατεύθυνση και την τοχύτητα εξέλιξης της δράσης και το σημείο όπου θα βρίσκεται η κάμερα.

Όπως βλέπετε οι επιλογές που υπάρχουν είναι πολλές, και περιέχουν και στοιχείο στρατηγικής (για πορόδειγμα, οι οδηγίες που μπορείτε να δίνετε στους οπόλοιπους πιλότους του σμήνους σας). Υπάρχει και μια επιλογή demo, όπου μπορείτε να ποροκολουθήσετε βερικές από τις δυνατότητες του προγμματος. Το ίδιο είναι πως υπάρχουν οπδοθηκευμένες σε ορχείο ορκετές οκηνές από τις ης ή μανούβρες επίθεσης και όμυνος, ή από ο ποικίτες να μπορεί να εξοσκηνή και το όμυνος και ο ονοθέποντος τις μόχες, να μπορεί να εντόπισει τη λήθη του και να βελτιωθεί.

Ανάλογο με την απδοή που έχετε, μπορείτε να γίνετε ήρωας καταρρίπτοντας τον οντίπλό σας, να ονεθείτε σιγόσιγα στην οροχή να γλυτώσετε πορά τρίχο τη ζωή σας, να κοτολήξετε σε νοοοομείο για μερικούς μήνες, να μείνετε αναπήρος ή να σκοτωθείτε (το πιο πρσνό, την ορχή...).

ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ

Όλο το παιχνίδι έχουν ένα κοινά οροκρηστικό: όσο ολό και αν είναι στο χαρτά και στις ποροογραφές, όσες επίλο



(INCORPORATED)

γές και οροκρηστικό και αν έχουν, την οξία τους την οξίχουν στην πορή, στρίαν σε μετοφέρουν πράγματι στον κόσμο τους και στο αν οοο κρατούν το ενδιαφέρον, χωρίς να γίνονται πολύ εύκολο ή πολύ δύοκολο.

Ο Κάκκινος Βορώνας τα κατοφέρνει ορκετό ολό. Οι οερομαχίες είναι ορκετά οροιστικές, ανάλογα και με το επίπεδο δυσκολίας που επιλέγει κανείς, ενώ οι αποστολές έχουν αρκετή ποικιλία. Ο χειρισμός δεν είναι ιδιαίτερα δύοκολος και έχει οκρίθειο, ενώ η κίνηση είναι ορκετό καλή. Το πρόβλημα είναι πως, ονόλογο και με τις επιλογές σας, είναι ορκετό οργή σε ΧΤ (εκείνο το "recommended" που λέγουμε στην ορχή...), ενώ σε γρηγορότερα μηχανήματα δεν υπάρχει ιδιαίτερο πρόβλημα. Κριμο που δεν υπάρχουν περισσότερο χρώματα, όπως στις ποροογραφές του οπισθοφυλλού.

Για να πετύχετε τους οντίπλους σας, πρέπει να ιδρώσετε ορκετό και προσέξτε, γιατί εδώ δεν υπάρχει IFF και δεν είναι πολύ δύοκολο να κοτορρίψετε κάποιο φίλο στη μέση μιας οεροομαχίας με 8 οεροοκάφη στον ουρονό. Αν λότετε υπόψη σας πως δεν έχετε πυρούλους, ροντόρ, πυξίδο ακριθείος και ηλεκτρονικούς χόρτες (μιο πυξίδο υπάρχει αλλά... η οκρίθειο της μετρίετο σε όγδοα του κύκλου...), πως δε διοθέτετε ολεξίπτωτο και το cockpít είναι ονοιχτό, εεε, κοτολαθίνετε ότι εοείς και όοοι πετούοον εκείνη την εποχή πρέπει να θεωρείστε ήρωες και μόνο που πετότε. Πόντως ο Σαντόμ δεν ονησυχεί για οοο...

Θα πρέπει να προσέχετε να μην πετότε πάνω από εχθρικό οροοώμο και κοντά στο Ζέπελιν και τα οερόστοτα, γιατί κινδυνεύετε να καταρρίφτεíte. Θα πρέπει ακόμη να ελέγχετε διαρκώς την περιοχή γύρω σας για εχθρικά οεροοκάφη, για να μη βρεθείτε προ απρόοτου...

Με όλα αυτά, το παιχνίδι είναι ορκετό οροιστικό. Αν λότετε υπόψη το πολλά ιστορικά του στοιχείο, τη δυνατότητα ποτοοοφής των αποστολών και το στοιχείο στρατηγικής που διαθέτει τότε μπορούμε να πούμε ότι είναι ολό. Προοωπικό πρόβλημα το F-15 ή το F-19, αλλά η ολλογή είναι ευχόριστη. Όοοι είστε λότερες των πολλών εποχών της οεροοπορίας, δοκιμάστε το παιχνίδι. Δεν θα οπονητευτείτε. Όλοι οι OCF στην πίστο, έοιμοι για οπογείωση...

TITΛΟΣ	BLITZKRIEG
HOUSE	IMPRESSIONS
FORMAT	AMIGA
TIMH	2.900
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



Στρατηγική και δεύτερος παγκόσμιος πόλεμος. Αυτά τα δύο έχουν καταστήσει τελευταία να πηγαίνουν πάντα μαζί. Και εδώ μιλάμε για πραγματικά ιστορικά στοιχεία με βάση τα οποία οι άνθρωποι της Impressions έφτιαξαν το σενάριο αυτού του παιχνιδιού. Το οποίο μπορεί τελικά να μην είναι ένα αλλά δύο. Μάλλον πρέπει να δούμε από πιο κοντά και περισσότερο αναλυτικά την προσπάθεια αυτή εξομίσωσης του πιο συγκλονιστικού μέρους του μεγάλου πολέμου, την επίθεση της Ναζιστικής Γερμανίας ενάντια στην κεντρική Ευρώπη.

ΓΡΑΦΙΚΑ	69
ΚΙΝΗΣΗ	60
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	89
ΠΑΚΕΤΟ	82
ΑΝΤΟΧΗ	86
ΑΞΙΑ - TIMH	83
ΓΕΝΙΚΑ	74

Blitzkrieg

Στην προγνωστικότητα υπάρχουν δυο ξεχωριστά παιχνίδια, το Blitzkrieg όπου παίρνετε το μέρος των Ναζιστικών δυνάμεων και το May 1940 όπου οδηγείτε τις συμμαχικές δυνάμεις σε μια προσπάθεια να αποκρούσουν τις εχθρικές. Υπάρχουν δύο οθόνες από όπου ελέγχετε την εξέλιξη της δράσης: η οθόνη της τοκτικής πάνω στον χάρτη από όπου δίνετε εντολές στις μονάδες και στους διοικητές τους, ελέγχοντας γενικό την μόχη, και τον χάρτη στρατηγικής που σας επιτρέπει να ελέγχετε μια πολύ μεγαλύτερη περιοχή της Ευρώπης. Αποστολή σας είναι είτε να υπερασπιστείτε την Γαλλία είτε να την κοιτάξετε, αυτό εξαρτάται με ποιό το μέρος εισάσσετε.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

Ελέγχετε τις δυνάμεις σας δίνοντας εντολές σε κάθε έναν από τους διοικητές που αποτελούν ένα μέρος του σχεδίου για την δημιουργία



μιάς επιθετικής ή ομντικής γραμμής. Υστερο οι αρχηγοί μόνοι τους θα κατευθύνουν τις μονάδες τους ανάλογα με τις εντολές που έχετε δώσει. Αυτό το κόνετε ποροκολουθώντας και επιλέγοντας τις επιλογές που σας δίνουν το μενού που εμφανίζονται ή το διάφορο σύμβολο. Εννοείται ότι νωρίτερα θα πρέπει να έχετε μελετήσει πολύ καλά το manual. Οι οθόνες δεν είναι τίποτα περισσότερο από έναν λεπτομερή χάρτη της Ευρώπης που δείχνει πολλά στοιχεία καθώς και ονόματα ενώ μπορείτε να μεγεθύνετε ένα μέρος της οθόνης. Φυσικό το τμήμα που ελέγχετε σκρολλόρει προς την κατεύθυνση που κινείται το mouse. Κάθε στρατός έχει ένα ποσοστό ικανότητας που καθορίζει την ικανότητά του στις μάχες. Αυτό



το ποσοστό εξαρτάται από το είδος της μονάδας και τον τύπο του εδάφους πάνω στον οποίο γίνεται η μάχη. Τέλος να πούμε ότι ένα στρότευμα μπορεί να έχει στρατό, τονκς, και πυροβολικό.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το γραφικό είναι πολύ λυτό όπως στα περισσότερα παιχνίδια σοβαρής στρατηγικής αλλά η τοχύτητα του σκρολλαρίσματος είναι ικανοποιητική. Δεν βλέπετε φυσικά την διεξογωγή των μαχών ούτε παίρνετε μέρος σε κάποιο arcade σκηνή. Το χειρότερο όμως είναι η ποντελής έλλειψη ήχου. Κοθροό και λογικό θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι τα λειτουργικά γραφικά αλλά το χρώμο θα έπρεπε να ήταν καλύτερο αφού μιλάμε για Amiga και περισσότερο.

ΓΕΝΙΚΑ

Είναι ένα καλό παιχνίδι για τους φίλους του είδους και προσφέρει ταυτόχρονα πολύ παιχνίδι και ψάξιμο για τους γνώστες όπως επίσης ευκολία χειρισμού και κατανόηση των μενού ακόμα και από τον αρχάριο.



ACTION SET

RICK DANGEROUS

CARRIER COMMAND



UBI SOFT
Entertainment Software

Dr. T. Software
Break lose
with this totally
explosive set !
FULL BLAST :
FOR CHAMPIONS,
SIMULATION AND
ACTION ARE ALL THAT
COUNT !

**UBI SOFT**

Entertainment Software

[illegible]

ΤΙΤΛΟΣ	SUPERLEAGUE SOCCER
HOUSE	IMPRESSIONS
FORMAT	AMIGA - PC
ΤΙΜΗ	2.950
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

Ισως η εταιρεία έχουν βαλθεί να μας κάνουν ποδοσφαιρόφιλους. Το να γράψεις όμως ένα καλό football παιχνίδι ή εξομοιωτή προπονητή σίγουρα απαιτεί σκληρή προσπάθεια, πράγμα που πολλές εταιρείες δεν το αντιλαμβάνονται όπως φαίνεται. Βεβαία το τελικό αποτέλεσμα εσείς θα το κρίνετε. Διαβάστε όμως και το κείμενο που ακολουθεί...



ΓΡΑΦΙΚΑ	40
ΚΙΝΗΣΗ	55
ΗΧΟΣ	20
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	58
ΠΛΟΚΗ	86
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	83
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	85
ΓΕΝΙΚΑ	78

SUPERLEAGUE SOCCER

Παρόλες της τις προσπάθειες η IMPRESSIONS δημιούργησε ένα εξομοιωτή Manager και δεν κατάφερε να τοποθετήσει το χειρισμό πάνω από το μέτριο και αυτό γιατί ένας αρχόριος gamer, σίγουρα θα τα βρεί "μπαστούνι" στο πώς να κουμαντάρει αυτό το παιχνίδι. Από την άλλη μεριά όμως ξέρει να διατηρεί το ενδιαφέρον του gamer μέσα στα πολλά μενού και στις στρατηγικές που πρέπει να αναπτύξει για τη κατάκτηση του τίτλου. Ετσι λοιπόν περνώντας μέσα από πολλά πολλά μενού "μέχρι τελικής πτώσης" θα πρέπει να επιβιώσετε. Στους φανατικούς παιχνιδιών στρατηγικής ίσως φανεί πολύ καλό γιατί δίνει το δικαίωμα εναλλακτικών λύσεων. Εισαγωγική οθόνη είναι σχεδόν ανύπαρκτη και η παρουσίασή του γίνεται μέσα από τον λαμβύρυνθο των αμέτρητων μενού. Ένα κακό σημείο είναι ότι οι επιλογές δεν είναι μέσα σε κύκλο ή κάποιο άλλο σύστημα εκτός των βασικών.

Η πλοκή του παιχνιδιού όπως θα τη βρείτε είναι ένα από τα καλύτερα σημεία ίσως το καλύτερο του game. Ένας κυκεώνας προπονήσεων, κατασκοπείας αντιπάλων, αγοραπωλησίας παικτών, εκπαίδευσης αυτών καθώς και το δύσκολο έργο επιτήρησης της ομάδας. Όλα αυτά επιτυγχάνονται με μερικό από τα παρακάτω μενού. Change για αλλαγή ονόματος της ομάδας, Load, Save, Start και Continue. Το continue εμφανίζει τα Table, Money, Train, Pick, Play. Το Table τα Fixture, Full, Home, Away, Cup, από τα οποία το πρώτο ρυθμίζει τα ματς μεταξύ τους, το δεύτερο τη θέση στη βαθμολογία της ομάδας, το τρίτο για αγώνες εντός έδρας, το τέταρτο για αγώνες εκτός έδρας και το πέμπτο για το τι επιδιώκετε αγώνες δηλαδή για κύπελλο Αγγλίας, Ευρωπαϊκό, πρωταθλητών η UEFA. Γυρνώντας στο Money εμφανίζονται τα εξής Finance,



Loan, Buy, Sell, Contract τα οποία σας δείχνουν την τελική κατάσταση το εάν θέλετε δώσετε την αγορά παίκτη μέσα από ποικιλία δεκαέξι χρόνων έως Μαθουσάδες ακόμα μπορείτε να πουλήσετε όποιον δε γουστώσετε. Ο κατάλογος όπως καταλαβαίνετε συνεχίζεται μέσα σωρό άλλες επιλογές που θα θέλαμε μισή σελίδα ακόμα για να σας περιγράψουμε. Τα γραφικά σχεδόν είναι ανύπαρκτα και η παρουσίαση περιορίζεται στα πολλά μπλα, μπλα, μπλα. Ο ήχος είναι περιττός κι αυτός εκτός μερικών θορυβίων έτσι για να σπóει η μονοτονία. Πιστεύουμε ότι η IMPRESSIONS θα μπορούσε να κάνει περισσότερο από το να παιδεύει και να παιδεύεται για την κατασκευή τέτοιων game.



ΤΙΤΛΟΣ	TOYOTA CELICA
HOUSE	GREMLIN
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	4.100
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Η GREMLIN αν'ότι φαίνεται δεν πρόκειται να αφήσει άλλη εταιρεία να φτιάξει παιχνίδι με θέμα τα αυτοκίνητα και ιδίως τα αγωνιστικά. Όπως βλέπτε μετά από τα α καταπληκτικό Latus Esprit Turba Challenge και Super Cars τώρα μας φέρνει ένα αληθινά πρωτότυπο είδος εξαιμωιτή που σας φέρνει σε ένα ράλλυ με ειδικές διαδρομές όπου α νικητής αποφασίζεται από το παιός έχει κάνει τον λιγότερο χρόνο για να περάσει τις νίστες. Πράγμα που δεν είναι τόσα εύκολα όσα ακούγεται.



ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΚΙΝΗΣΗ	89
ΗΧΟΣ	79
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΛΟΚΗ	79
ΠΑΚΕΤΟ	83
ΑΝΤΟΧΗ	89
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	83

Γ Ε Ν Ι Κ Α 85

TOYOTA

CELICA

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

Το πρώτο πράγμα που κάνει το πρόγραμμα είναι να ζητήσει τον κωδικό μέσα από το manual για να μπορέσετε να συνεχίσετε. Μια αναγκαστική αγγαρία κάθε φορά που φορτώνετε το παιχνίδι. Αυτό όμως έχει σαν αποτέλεσμα να είναι μόνο μια δισκέτα το πρόγραμμα μειώνοντας έτσι την τιμή του. Υστερα εμφανίζεται ένα μενού απ'όπου διαλέγετε το μέσο ελέγχου του αυτοκινήτου ανάμεσα σε mouse και joystick, αν θα αλλάζουν οι ταχύτητες αυτόματα, αν θα γυρνάει αυτόματα το τιμόνι ή θα πρέπει να πατήσετε fire και πόσο ευαίσθητο είναι το τιμόνι στους διάφορους χειρισμούς. Το ωραίο είναι ότι όταν παίζετε μπο-



ρείτε πατώντας HELP να βγείτε στο μενού επιλογών του χειρισμού. Ακόμα μπορούν να παίξουν τέσσερις παίκτες εναλλάξ και να δώσετε καινούριο όνομα. Στην οθόνη βλέπετε το εσωτερικό

του αυτοκινήτου χωρίς να σας κόβει μεγάλο οπτικό πεδίο. Βλέπετε ακόμα τα χέρια σας με ακριβά μπλέ γάντια να κινούνται γρήγορα γυρίζοντας το τιμόνι. Κατά τ'άλλα έχουμε

τους δείκτες που μας έχουν συνηθίσει τα αυτοκίνητα. Μια σημαία σας δείχνει την εκκίνηση. Ένας editor σας δίνει ακόμα την δυνατότητα να ρυθμίσετε τις αποστάσεις στις οποίες σας ειδοποιεί ο συνοδηγός σας για το πότε πρέπει να στρίψετε...

ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Δεν υπάρχουν πολλά πράγματα να πούμε εκτός από τις διάφορες ειδικές διαδρομές. Είναι ποικίλες random και με αυξανόμενη δυσκολία. Οι πιο ωραίες πίστες είναι αυτές που υπάρχει χιόνι.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καλά αλλά όχι άριστα, κυρίως όμως λείπουν τα πολλά και τεράστια μεταξύ τους χρώματα. η κίνηση είναι γρήγορη και χωρίς προβλήματα απόκρισης αλλά ο ήχος παρόλο που είναι καλός δεν είναι δυνατός ούτε τρομερά πειστικός ιδίως στις στροφές. Τα sprites είναι ελάχιστα και για την ακρίβεια δεν βλέπετε τίποτα περισσότερο από το εσωτερικό του αυτοκινήτου σας και τα δέ-

ντρα ή τα σπία πάνω στα οποία καλό θα ήταν να μην πέσετε. Οι στατικές οθόνες τέλος είναι εξαιρετικά λεπτομερείς τόσο που θυμίζουν φωτογραφία.



Γενικά πρόκειται για ένα παιχνίδι που με την τεχνική του αρτιότητα μας δείχνει ότι η Gremlin έχει πια ωριμάσει σαν εταιρεία κατασκευής software. Το παιχνίδι θα συγκινήσει τους φίλους των εξομοιωτών ράλλυ περισσότερο όμως για το εθιστικό του gameplay.

TITΛΟΣ	BREACH 2
HOUSE	IMPRESSIONS
FORMAT	PC
TIMH	3.850
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

Εξετάσατε ποτέ χώρους και επίπεδα γεμάτα τέρατα και ένα σωρό παγίδες. Εάν όχι τώρα ήρθε το BREACH 2 ένα game για να συμπληρώσει το κενό του πρώτου μέρους (το οποίο στην πραγματικότητα δεν είναι και τόσο κενό...) Ένα game με πολύ καλό σενάριο όπως εξάλλου συνηθίζει η Impressions τον τελευταίο καιρό.



ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΚΙΝΗΣΗ	75
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	82
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	84
ΑΝΤΟΧΗ	82
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	82

BREACH 2

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

Ναι, σήμερα πρωτοτυπούμε και δεν ξεκινάμε από την ιστορία αλλά από τον χειρισμό. Ετσι συναντούμε το κλειδί του παιχνιδιού αφού δούμε μια αρκετά καλοσχεδιασμένη οθονή με μεγάλα sprites. Αφού περάσετε τον κωδικό πρόσβασης στο game θα σας ζητηθεί να δημιουργήσετε το δικό σας παιχνίδι διαλέγοντας από μία γκάμα που απαρτίζεται από τα πιο εύκολα μέχρι τα πιο δύσκολα στάδια ενός adventure. Ετοιμόντας το όνομα της περιπέτειας βγαίνετε σ'ένα ψυχρο κοσμο γεμάτο τέρατα (τι άλλο θέλετε πια!!!). Εδώ θα πρέπει να πούμε ότι το κομμάτι του παιχνιδιού όπου γίνεται η επιλογή των games είναι κόπως δύσκολο, αλλά αυτά είναι λεπτομέρειες μπροστά στην χαρά της δημιουργίας (μεγάλες κουβέντες από έναν μεγάλο gamer !!!). Ο χειρισμός ίσως σας φανεί λίγο δύσκολος αλλά με τον καιρό θα συνηθίσετε να πυροβολείτε και να ενεργοποιείτε συγχρόνως τις διάφορες μηχανές. Προσοχή στους λάθος χειρισμούς που ίσως αποβούν μοιραίοι για τον ήρωά σας. Γενικό δεν θα αντιμετωπίσετε κάποιο άλλο πρόβλημα αφού η τελική αίσθηση είναι ιδιαίτερα "εύχρηστη" όπως και οι απάκριση.



και πέντε επίπεδα. Το παιχνίδι παίζεται σε δύο φάσεις. Στη μία ο ήρωας ή οι αντίπαλοι κινούνται με σκοπό τη μάχη και κάθε γύρος έχει διάρκεια τριόντα δευτερόλεπτα. Πρέπει να απελευθερώσετε όλους τους κρατούμενους ακόμα να καταλάβετε όλα τα πακέτα δεδομένων και να τα καταστρέψετε. Τέλος πρέπει να οδηγήσετε όλους τους επιζώντες στην έξοδο

με μια ηρωική προσπάθεια, ένα ξέσπασμα μεγαλείου.... Το ωραίο στο game είναι ότι μπορείτε να κτίσετε το δικό σας σενάριο και να το διαμορφώσετε. Όπως θα διαπιστώσετε στην αρχή του παιχνιδιού μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε πολλά σενάρια από εύ-

κολα μέχρι και πολύ δύσκολα αυξάνοντας το εύρος των gamers που θα ενθουσιαστούν μαζί του ή τουλάχιστον θα θέλουν να ασχοληθούν μαζί τους.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά σε επίπεδο CGA ίσως δε σας ικανοποιήσουν αρκετό αλλά σε άλλες κάρτες η διαφορά είναι μεγάλη. Τα αντικείμενα (πάντα μιλάμε για CGA) δεν είναι τόσο ευκρινή ενώ ο σχεδιασμός του ήρωα λιτός, οι απόψεις του χώρου καλοσχεδιασμένες και τα εφέ αρκετά καλό. Τα sprites είναι μικρό μπροστά στο μέγεθος της οθόνης. Ο ήχος είναι καλός και περνάει κατό πολύ το κλασικό του PC ενώ εάν έχετε AD LIB θα έχετε ωραία ακουστικά στοιχεία και μία πλούσια μουσική.

ΠΛΟΚΗ - ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Αποστολή σας είναι να θέσετε υπό τις διαταγές σας την ειδική ομάδα leader squad και να καθαρίσετε τον κόσμο αυτό από τα τέρατα και τα ενοχλητικά στοιχεία (πολύ ασαφές αλλά αρκεί για ένα απλό review σκέφτηκε ο συντάκτης μας!) Οι squad leader είναι στρατιώτες από τις ειδικές δυνάμεις των ηνωμένων (ενωμένων) κόσμων και δρούν υπό τις διαταγές αυτών. Οι ενωμένοι κόσμοι περιλαμβάνουν και αστρικά ουστήματα. Το σενάριο περιλαμβάνει δράση σε πενήντα χώρους

ΓΕΝΙΚΑ

Στο game αναμφίβολο θα περιμένουμε να δούμε καλύτερο γραφικό και κόπως πιο εύκολο χειρισμό, παρόλο αυτό ανεβαίνει κατό πολύ με το πλούσιο, μάλλον πλούσιο, σενάριο που διοθέτει, είναι ένα από τα αρκετά καλό adventure που θα έπρεπε να είχε προσεχτεί περισσότερο σε ορκετούς τομείς για να γίνει ένα πολύ κολό παιχνίδι.

HARLEY DAVIDSON

Μόνο που σκέφτομαι ότι έχω στα χέρια μου ένα τέτοιο game με πάνει δέος και ρομαντισμός! Φαντάζομαι τον εαυτό μου καθαλάρη και ιππότη της ασφάλτου πάνω στο θρόνο που τον έλεγαν HARLEY. Με τα μαλλιά ν'άνεμίζουν στο λυκόφως της ερήμου και η ιδρωμένη μπότα να παίζει με το μέταλλο αυξάνοντας ταχύτητα προς τον πόθο του κάθε ανένταχτου ατόμου... Ας προσγειωθούμε όμως στην πραγματικότητα κι ας δούμε το νέο αυτό παιχνίδι της MINDSCAPE.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Σκοπός του τοξιδιού σας η ετήσιο συνάντηση των bikers στο Sturgis του νότου. Οι δυσκολίες πολλές καθώς το εμπόδιο πληθύνουν συνεχώς προς την οπότεση του τίτλου (EASY RIDER). Έχετε να αντιμετωπίσετε από μπάτσους κυνηγούς των βοθρών που δίνουν κλήσεις, όμορφες κοπέλλες παγίδες που κάνουν ώτο στοπ, μέχρι αγωνίσμοτο δεξιτεχνίος και αντοχής σκληρών οντρών. Ολο αυτά συμβαίνουν στις διάφορες πόλεις που θα συναντήσετε και στο δρόμο καθοδόν για το όνειρο.



στοιχεία που έχει ένας ξένια στους καθαλάρης: πόσο καλός οδηγος είσαστε, ποσο καλος μηχανικός, πόσο ικανός στον καυγά και πόσο πειστικός στις συναναστροφές σας με τους άλλους. Υπάρχει και άλλο ένα στοιχείο που πρέπει να εκμεταλλευτείτε. Είναι αυτό του πλούτου. Θα είναι πιο εύκολα τα πράγματα για σας αν ξεκινήσετε με περισσότερα λεφτά παρά με λίγα. Εφόσον τα κανονίσετε όλα αυτά ξεκινάτε πανέτοιμος να αλωνίσετε τους δρόμους. Στις πόλεις μπορείτε να σταματήσετε και να κάνετε διάφορες επισκευές και να γεμίσετε με βενζίνη. Ευτυχώς για να βρείτε σε ποιο μέρος της απέραντης χώρας βρισκεστε υπάρχει και το πληκτρο W.

και μάλιστα υπερβολικά φυσική για PC. Πολύ καλό είναι επίσης και το animation. Η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι άριστη και στα αργά μηχανήματα αλλά φορτώνει από τον δισκο πολύ αργά. Οι μειξεις των χρωματων είναι προσεγμένη αλλά ο ουρανός δείχνει ψεύτικος. ήχος είναι πολύ καλός, ειδικά τα διάφορα μουσικά θέματα αλλά ο ήχος της μηχανής είναι ασυναγώνιστος, ακόμα και μέσα από το ηχείο του PC. Υποστηρίζεται βέβαια η κάρτα Ad-Lib.

ΤΙΤΛΟΣ	HARLEY-DAVINSON
HOUSE	MINDSCAPE
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	5000
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

Ο χειρισμός είναι άψογος είτε με το joystick είτε με τα πλήκτρα και δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα να αποφεύγετε τα αυτοκίνητα και τα φορτηγά στον δρόμο. Η οθόνη είναι αρκετά μεγάλη και στο κάτω μέρος παρουσιάζεται στα δεξιά το πόδι που αλάζει τις ταχύτητες και στο κέντρο το στροφόμετρο-ταχύμετρο μαζί με το δείκτη καυσίμων καθώς και τα led ταχυτήτων.

ΠΛΟΚΗ - ΠΕΙΠΕΤΕΙΑ

Το game ξεκινάει με μία πολύ καλή οθόνη γραφικών εφόσον έχετε διαλέξει την κατάλληλη κάρτα και σας "ντοπάρει γι'αυτό που θα ακολουθήσει. Υστερα θα σας ζητηθεί να μοιράσετε τους 30 πόντους που σας δίνονται στα τέσσερα κύρια

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καλά όπως καλό είναι και το βάθος του ορίζοντα, και ο σχεδιασμός των sprites. Η κίνηση του δρόμου και του background είναι καλή



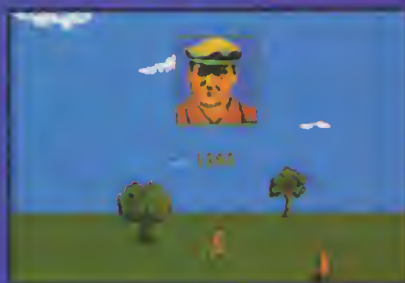
ΓΕΝΙΚΑ

Ενα πρωτότυπο game με μόλιχη δράση, περιπέτεια και αγωνία. Το στήσιμο του άψογο μ'ένο ευρηματικό σενάριο και πλήθος στοιχείων ρεαλισμού. Πάνω οπ'όλα ξεχωρίζει για την πρωτοτυπία του. ΑΞΙΖΙ πολλά όπως λέει και ττα λοικά άσμα. Βρουμμμ Βρουμμμ.



ΓΡΑΦΙΚΑ	79
ΚΙΝΗΣΗ	83
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΛΟΚΗ	80
ΠΑΚΕΤΟ	88
ΑΝΤΟΧΗ	86
ΑΞΙΑ ΤΙΜΗ	85
Γ Ε Ν Ι Κ Α	82

ΤΙΤΛΟΣ	STRIKER N. 9
HOUSE	IMPRESSIONS
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	2.900
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



Aπό 'τι φαίνεται η

μεγαλύτερη μάστιγα όλων

των εποχών δεν είναι τα

ναρκωτικά αλλά το

ποδόσφαιρο!

Ετσι λοιπόν έχουμε ένα

ακόμη καινούργιο

πρωτότυπο game που

ασχολείται με το

αντικείμενο αυτό, το

STRIKER.

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΚΙΝΗΣΗ	75
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	76
ΑΝΤΟΧΗ	82
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	79
ΓΕΝΙΚΑ	80

STRIKER

ΥΠΟΘΕΣΗ

Η υπόθεση είναι ως εξής. Αναλαμβάνετε και παίρνετε το ρόλο ενός καινούργιου και φιλόδοξου παίκτη του οποίου το όνειρο είναι να γίνει μεγάλος και τρανός. Για να το επιτύχετε όμως αυτό πρέπει να περάσετε από τα δύσκολα στάδια της προπόνησης και της επιλογή σας απο τον προπονητή. Θα δοκιμαστείτε σε τρίπλες όπου πρέπει να αποφεύγετε τον αντίπαλο δύνοντας συνchrónως τη μπάλα στους δικούς σας, στο πλάγιο πόσο δηλαδή μακριά θα ρίξετε το "τόπι", στα πέναλτυ προσπαθώντας να βάλετε όσο το δυνατόν περισσότερα, δρόμος μετ'εμποδίων, στα ψαλιδάκια όπου καποιος σας πετά τη μπάλα και πρέπει να σημειώσετε τέρμα, στην προπόνηση με πάσες ή το γνωστό μας κορόιδο όπου δεν πρέπει! να σας κλέψουν τη μπάλλα.

Οι δυσκαλίες συνεχίζονται με τη προσπάθεια να κοντρολάρετε τη μπόλο από οπούοσση διοτηρώντος την σε υψας με χτυπηματα με ταν ώμο διονύοντος ορισμένη απόσση, στο σλάλομ μέσα απα εμπόδιο, οκόμα στο φάλτσα ρίχνοντας φάουλ με ταίχας έξω απα την μεγάλη περιοχή βάζοντας τέρμα, στην οντοχή, και στο γκόλ με πάσες. Ολα ουτά το επιβλέπει α προπονητής και ονάλογο σας δίνει ευκαιρία, ή όχι εάν δεν πετύχετε το ονάλαγο απατελέσμοτα, νο διολέξετε την τύχη σας μέσα απο μία επιλαγή που ολάζει τοχύτητα σαν την αστραπή. Πήρατε λοιπόν μια μικρή γεύση γιο το τι έχετε να τραβήξετε για το δρόμο προς τη νίκη και την καταξίωση. Το γροφικά ται game είναι ικονοπαιητικά ολλά θα περιμέναμε κάτι καλύτερο για Amiga, ωραιές είναι οι σκηνές οπεικόνησης των προσώπων κοθώς και τών παικτών.

Ο χειρισμός είναι εύκολος εκτός αριθμένων σημείων όπως η προπόνηση με πάσες και οι επιθετικές ενέργειες που κάνετε σε αριθμένες ευκαιρίες για νο βόλετε γκόλ, ευτυχώς το παιχνίδι δεν είναι τόσα δύσκαλα στο χειρισμό του παρ'όλη τη γκάμο των προπανήσεων παυ διοθέτει. Στον ήχο η προσπάθειο που έγινε είναι καλή αλλά δεν ορκεί νο πείσει γιο το επίπεδο μιου Amiga. Χορακτηριστικός είναι ο ήχος του coats όταν μιλάει θυμίζοντας κόποιον που έχει φάει δηλητήρια και κάνει.... Ξέρετε εσείς. Ισως απαγαητευθήτε με τα που

θα τα τρέξετε αλλά πιστέψτε με η πλακή του θα σας κοηλώσει στο joystick με τις ώρες πρασπαθώντας με πείσμο

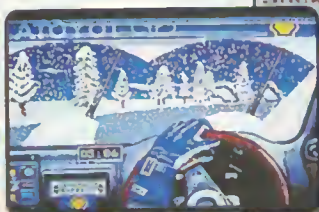


να το κοτοφέρετε. Τα manual δυστυχώς είναι σχεδόν ανύπαρκτα εκτός μερικών επεξηγημητικών σελίδων για τη λειτουργίο του game. Η συσκευασίο είναι το σύνηθες τετραγωνισμένο καυτί σε λευκή οπόχρωση. Τελικά το παιχνίδι είναι πολύ πρωτότυπο κοτοφέρνoντος νο ονεβάζει τους χτυπους της καρδιας σας είτε ειστε φιλοθλος είτε όχι.



TOYOTA

CELICA



DELTA
COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΤΗΛ. 5811532, 5821347



TITΛΟΣ	SPORTS 4D DRIVING
HOUSE	MIND SCAPE
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	5.000
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Από την εποχή του Test Drive έχουμε να δούμε σε PC ένα τόσο καλό game οδήγησης και έκτασης καινοτήτων των πακτών. Είναι ένας κόσμος όπου τα καλά αυτοκίνητα ανταγωνίζονται μόνο με την κλάση τους, ένας αγώνας που σκοτώνει στην κυριολεξία τις μηχανές. Και οι άντρες (ή οι γυναίκες) που παίρνουν μέρος σε αυτούς τους αγώνες; Α, αυτοί είναι αληθινοί gamers...



ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	95
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	88
ΠΑΚΕΤΟ	88
ΑΝΤΟΧΗ	92
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	92

ΓΕΝΙΚΑ 92

4D SPORTS DRIVING

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

Στην εισαγωγή εμφανίζεται ένα μενού που περιλαμβάνει την επιλογή των οχημάτων με την ένδειξη cars και διαλέγετε ανάμεσα από Porche Ma-rch Indy, Jaguar imsa,

Por-che 962 imsa, και αυτοκίνητα δρόμου όπως Lambo-rghini Cou-nitach, Acu-ra nsx, Fer-rari gto, Po-rche Car-tera 4, Cor-vette zr-1, αυτοκίνητα cross όπως Lancia De-Ita, Audi Quattro, Lamborghini (m-002. Ουφφ (αρκετή διαφήμιση κάναμε στις αυτοκινηταβισμηχανίες ναμίζω!) Σε όλο αυτά τα αχήματα μπορώ να διαβάσουμε στο ειδικό πινακίδι πού υπάρχει το χαρακτηριστικά τους και των τύπων των μηχανών τους, για έξτρα πληροφόρηση, περισσότερος ρεαλισμό αλλά και για αυτούς που θέλουν

να ξέρουν τι οδηγούν. Αλλη μιά επιλογή είναι το orponent όπου ρυθμίζετε το χρόνο και διαλέγετε πιλότο για το αχήμα σας.

Track είναι η επιλογή που επιτρέπει να ανακατασκευάζετε τις πίστες και να τις φτιάχνετε από την αρχή σύμφωνα με τα δικά σας γούστα. Options είναι η διάφορες λειτουργίες και στόντορ του game όπως



λειτουργία ή όχι του joystick, επίπεδο γραφικών, ήχος κλπ. Τέλος μπορείτε να μηντασκοπήσετε μία φάση από τον αγώνα ή την προπόνηση και να την δείτε αργότερα με την ησυχία σας σε επανάληψη. Η απόκριση του joystick ακόμα και σε αργά μηχανήματα είναι πολύ καλή και αφήνει τον gamer ικανοποιημένα.

ΠΛΟΚΗ - ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Το σενάριο εξελίσσεται σε αγώνες super αυτοκινήτων και περιλαμβάνει πολλές πίστες και διαδρομές με καθόλου εύκαλη πρόσβαση. Θ'αντιμετωπίσετε δύσκολες ερήμους και παρόξενους δρόμους, πηδήματα πάνω από γέφυρες και εμπόδια, slalom μέσα από το εμπόδιο, σπόμενες στρώσεις, επίπεδα με αναστροφή, τούνελ, σπειροειδείς δρόμους και χίλιες δύο άλλες μορφές. Θα πρέπει να προσέχετε και τους χρόνους των αντιπάλων. Σε σριμένα σημεία μπορείτε να κόνετε και μερικά πολύ επικίνδυνα και παρότσημο ακραβτικά για να ξεπεράσετε τους αντιπάλους σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το γραφικό του ανσμφίβητα είναι καταπληκτικό (3D) με υπέραχες παρουσίωσης των αυτοκινήτων,

των ταπιών και του χώρου. Σίγουρα η MINDSCAPE είναι μισ από τις πιο πεπειραμένες εταιρείες στο χώρα της και κάθε game της μας εκπλήσσει. Οδηγείτε μέσα από τα σμόξια σας και έχετε μιά καταπληκτική εξωτερική εικόνα. Το sprites είναι μεγάλο και σπολύτως ευκρινή το ταπίο. Ο ήχος είναι συνσποστικός και μάλιστα πολύ καλός πράγμα σπόνισ για τους PC υπολαγιστές, ιδιαίτερα τα εισαγωγικά καμμότι μουσικής υπέραχα. Το παιχνίδι υπαστηρίζει και μουσικές κάρτες σπότε η ποιότητα ανεβίνει αυτόματα.

ΓΕΝΙΚΑ

Είναι ένα καταπληκτικό παιχνίδι που άξια διεκδικεί τη σκυτάλη από τα υπόλοιπα του είδους του. Αξίζει να το αγοράσετε απλά και μόνο να το έχετε στη συλλογή σας ή για να παίξετε παιχνίδια κοντά στην ποιότητα της Amiga.

ΤΙΤΛΟΣ	UNIVERSE 3
HOUSE	IMPRESSIONS
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	3.900
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

UNIVERSE 3



και υποδείξεις για τα τρόπα ατυσμάτων του αεναρίου και ταν χειρισμό. Το καλό σημείο του game είναι ότι περιέχει μία μεγάλη γκάμα υπαθέσεων. Ακόμη θα πρέπει να πιασέτε να έχετε μια φαρμαρισμένη διακέτα για τη δημιουργία καινούργιου game που θα σας ζητηθείαπαδότητε. . IMPRESSIONS, δηλαδή η κατασκευαστική εταιρεία σίγουρα ξέρει πώς εμπλατίζονται οι καλές υποθέσεις.

Το ταξίδι στο υπερδιάστημα είναι αναμφίβολα μια πολύ σοβαρή υπόθεση. Εκατοντάδες χρόνια τώρα χρόνια τα εργαστήρια εργάζονται πάνω σ' αυτό το θέμα.

Ο πρώτος εξομολογής ταχύτητας μεγαλύτερης του φωτός λειτουργήσε στις 10 Μαΐου του 2029 στα εργαστήρια Franklin στη Nevada. Εντεκα χρόνια αργότερα το πρώτο επανδρωμένο διαστημόπλοιο επωνόματι SS GERHARDUS MERCATOR θα υπερπηδούσε στο διάστημα σε απόσταση 2000 ετών φωτός.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Εκατό χρόνια αργότερα από το παράταμα και τραμακτικό αυτό ταξίδι, η Γη η μητέρα όλων μας απατελεύσε τα κέντρα μίας αυτοκρατορίας οκτώ πλανητών, με πληθυσμό δεκαεκατώς δισεκατομμυρίων ανθρώπων. Ο σκοπός του ταξιδιού ήταν ηρωικός εφόσον καύσιμα για επιστροφή μέσω της άγνωστης περιοχής δεν υπήρχαν. Έτος 2105 και τα διαστημόπλοια ταξιδεύει στα σύνορα του ΤΑΟΥ ΚΕΤΥ (θυμίζει το όνομα ενός παλαιού πετυχημένου παιχνιδιού των 8-bit υπολογιστών) όταν διάφορα παράξενα αρχίζουν να συμβαίνουν σχετικά με κάποιους εξωγήινους πολιτισμούς οι οποίοι ελέγχουν την έξοδο του διαστήματος, μια πραγματική μαύρη τρύπα. Είστε λοιπόν ο κυβερνήτης του σκάφους και απασταλήσας να διαπραγματευθείς με τον εξωγήινο πολιτισμό αυτού του άγνωστου αστρικού συστήματος ενώ ταυτόχρονα σκοπός σας είναι η ασφάλεια του πληρώματός σας. Καλό ταξίδι και με μεγάλη πιασάχη γιατί οι εκπλήξεις είναι παλλές

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του game δεν είναι αυτά που θα περιμέναμε για τα σημερινά μηχανήματα. Ανήκουν σε μια άλλη επαχή, των δεινοσαύρων ας πούμε! και ευτυχώς που τα αντικείμενα είναι αρκετά ευκρινή διαφορετικά όποιοι έχει φαντασία παίζει! Η κίνηση του ήρωα-καπετάνιου του διαστήματος καθώς και πληρώματος και των διαφόρων χαρακτήρων είναι απελπιστική και γίνεται ανά τρεις χαρακτήρες ταυταχρανα. Ο ήχος, για να μην πολυλογούμε, είναι α κλασικός του PC εκτός και αν διαθέτετε κάποια από τις μουσικές κάρτες οι οποίες ανεβάζουν τα επίπεδο του κατά πολύ.



ΓΕΝΙΚΑ

Θα περιμέναμε πολύ περισσότερα από μία εταιρεία που σίγουρα ξέρει να γράφει καλά σενάρια. Πιστεύω ότι παρόλα αυτά θα καταφέρει να σας κρατήσει παλές ώρες μπροστά στο manitar ιδίως αν εισάστε απαδαί των διαστημικών περιπετειών.

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	82
ΑΝΤΟΧΗ	82
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	85

ΓΕΝΙΚΑ 82

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΘΕΟΝΗ

Η αρχή του game αυτού γίνεται με την εισαγωγική οθόνη, ένα ωραίο δηλαδή τοπίο διαστήματος και ακάφους. Κατόπιν ζητείται ο κωδικός πράσβασης στα πρόγραμμα (χωρίς αυτόν δεν παίζετε) που βρίσκεται μέσα στα βιβλίο του game. Ένα manual αρκετά καταταπιστικό με πλήρεις εξηγήσεις

Reviews

ΤΙΤΛΟΣ	BATTLE STORM
HOUSE	TITUS
FORMAT	ALL FORMATS
TIMH	3.900
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

Ta Shoot'em ups γνωρίζουν μια άνθιση τα τελευταία χρόνια. Σ'αυτό βοηθούν και οι δυνάμεις των 16-bit μηχανημάτων, καθώς επίσης και οι τεχνικές γνώσεις των προγραμματιστών που εμεταλλεύονται πιά όλα τα μυστικά αυτών των μηχανών. Το **BATTLE-STORM** ανήκει σε αυτή την κατηγορία, των εξαιρετικά δουλεμένων παιχνιδιών με το αρκετά όπλα που μπορείτε να αλλάξετε κατά την διάρκεια της μάχης και τους μεγάλους κακούς που σας περιμένουν παντού.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Eπιστρέφοντας από τις απόμακρες γωνίες του Γαλαξία, βρίσκετε τον πλανήτη σας κατηλλημένο από εξωγήινους που τον καταστρέφουν. Ορκίζεστε να εκδικηθείτε...Το διαστημόπλοίο σας είναι ένα από τα ισχυρότερα με το όνομα Airborne Attacker. Για να επιτύχετε την ολοκληρωτική νίκη πρέπει να καταστρέψετε τέσσερα Battlestorms, αρχηγεία δηλαδή των εξωγήινων.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	88
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΛΟΚΗ	78
ΠΑΚΕΤΟ	84
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	82

ΓΕΝΙΚΑ 84



ΟΠΛΙΣΜΟΣ - ΕΧΘΡΟΙ

Tο παιχνίδι περιέχει αρκετά power ups τα οποία εμφανίζονται όταν αταστρέφετε τα εχθρικά διαστημόπλοια με την μορφή σφαιρών που πρέπει να συλλέξετε. Αυτα τα νέα όπλα είναι κυρίως επιθετικά, δινοντάς σας περισσότερες βολές, διπλά πολυβόλα με μεγαλύτερη ταχύτητα αλλά και τούρμπο ταχύτητα στο διαστημοπλοίο σας. Οι εχθροί που έχετε να αντιμετωπίσετε είναι τριών ειδών:

ΕΔΑΦΟΥΣ, που είναι κάποια κανόνια που είτε ανοίγουν και εκτοξεύουν μία βολή που και που προς την κατευθυνσή σας ή περιστρέφουν την κάνη τους. Διαφέρουν ακόμα στην αντοχή και δεν αποτελούν σοβαρό κίνδυνο παρά μόνο αν συνδιαστούν με τον κίνδυνο που προέρχεται από τον αέρα που είναι και το δεύτερο είδος εχθρών που αποτελείται από σμήνη (περίπου 4-5) μικρών σκαφών που εξαπολύουν πολλές σφαίρες εναντίον σας ενώ κινούνται με μεγάλη ταχύτητα. Κάποια στιγμή θα έρθετε αντιμέτωποι και με μεγάλους εχθρούς όπως διαστημικά καταδρομικά και θωρικά όπως και μητρικά σκάφη. Το τελευταίο είδος εχθρού είναι οι μεγάλες επίγειες βάσεις ή φύλακες που είναι τέσσερις και αν τις καταστρέψετε ολοκληρώνεται το παιχνίδι.



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

Eκινώντας το παιχνίδι βρίσκεστε σε ένα μενού απ'όπου μπορούμε να διαλέξουμε την δυσκολία του και τον τρόπο χειρισμού του. Χρησιμοποιείται μόνο το joystick αλλά ο χειρισμός για να περιστρέψετε το διαστημόπλοιο γύρω από τον άξονά του είναι λίγο περίεργος. Η οθόνη τώρα όπου γίνεται η δράση είναι τεραστίων διαστάσεων αλλά όχι full screen και αυτό που δεν έχουμε πει μέχρι στιγμής είναι ότι βλέπετε τα πάντα από πάνω και όχι από πλάγια.

ΤΕΧΝΙΚΗ ΑΠΟΨΗ

Tα χρώματα που χρησιμοποιούνται δεν είναι πολλά αλλά αρκετά για να κάνουν το παιχνίδι ανταγωνιστικό. Το scrolling είναι πολ-

λόν κατευθύνσεων ταυτόχρονα αλλά η κάθε πίστα είναι μικρή και αποτελείται από λίγες οθόνες. Τα γραφικά είναι πολύ καλά αλλά εκείνο που ξεχωρίζει είναι τα sprites για το μέγεθός τους και την ταχύτητά τους. Όχι ότι ήταν εύκολο να πετύχουν το ελεύθερο scrolling κάθετα, οριζόντια και διαγώνια μπρος-πίσω ταυτόχρονα με την εξέλιξη του παιχνιδιού. Η εισαγωγή και οι ήχοι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού προσθέτουν πολλά στην δράση ενώ το animation είναι καλό.

ΓΕΝΙΚΑ

Eίναι ένα παιχνίδι που θρίσκει τεχνικώς πάνω από το μέτριο και έχει την σπουδαία ικανότητα να γίνεται εθιστικό. Δεν περιλαμβάνει όμως την δυνατότητα να παίξουν δύο παίκτες ταυτόχρονα.



TITΛΟΣ	FEUDAL LORDS
HOUSE	IMPRESSIONS
FORMAT	AMIGA, ST
ΤΙΜΗ	2900
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



Το Defender of the Crown κατά πρώτο λόγο και το Jan d'Ark στη συνέχεια είναι δύο παιχνίδια που πραγματικά σημάδεψαν τον χώρο των υπολογιστών. Επειδή όμως ελάχιστοι την Δόξα εμίσησαν, ιδίως όταν αυτή φέρνει μαζί της και το ανάλογο χρήμα, δεν έλειψαν και οι προσπάθειες απομίμησης αυτού του είδους παιχνιδιών. Οι περισσότερες απέτυχαν εντελώς ενώ κάποιες άλλες έμειναν στην αφάνεια. Το Feudal Lords είναι μία ακόμα φιλόδοξη προσπάθεια που περιέχει και μερικά νέα στοιχεία.

ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	45
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	86
ΠΑΚΕΤΟ	81
ΑΝΤΟΧΗ	92
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	85

ΓΕΝΙΚΑ 82

Feudal Lords



ΣΕΝΑΡΙΟ

Τα παιχνίδια είναι μια μια λεπταμερής εξαμείωση της Ευθρανία, μίας χώρας που κυβερνάται από τέσσερις άρχοντες, που όλοι τους επιθυμούν να την ελέγξουν ολόκληρη. Αυτό δεν αποτελεί έκπληξη αφού αυτός που θα κερδίσει και γίνει βασιλιάς θα πάρει την πεντάμαρφη πριγκίπισσα Μαρία ως σύζυγα.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΘΘΝΗ

Το παιχνίδι παίζεται με το joystick και το mouse ανάλογα αν βρίσκεστε σε μενου επιλογών ή σε κάποια μάχη και η ταχύτητα με την οποία ανταποκρίνονται τα διάφορα παραθυράκια είναι καλή όπως και η τοποθέτηση τους μέσα στον χώρο της οθόνης. Ξεκινώντας διαλέγετε έναν από τους τέσσερις άρχοντες και τοπαθετείτε όπου θέλετε τα τρία οπαθιά που σας έχουν δωθεί έτσι ώστε να τους κάνετε πιο αγαπητούς στον λαό (με το Charisma) πιο ικανούς στην μάχη ή να ζήσουν περισσότερο. Προσωπικά βρίσκω χρησιμότερα



το χάρισμα που σας κάνει να έχετε περισσότερους και πιο πιστούς στρατιώτες και τελευταία την μακροζωία. Παλύ καλό στοιχείο του παιχνιδιού είναι ακόμα ότι μπορούν να πάρουν μέρος μέχρι και τέσσερις άνθρωποι ή ανάμεικτα computer παίκτες και άνθρωποι, δίνοντας μια ξεχωριστή διάσταση στο παιχνίδι αφού αυτό το στοιχείο του ανταγωνισμού μεταξύ παικτών δεν υπήρχε στο Defender of The Crown. Κάθε παίκτης έχει στη διάθεσή του έναν γύρο για να κάνει επιθέσεις αλλά αυτός ο γύρος δίνεται random καθώς και ο αριθμός των κινήσεων που μπορείτε να κάνετε σε κάθε γύρο.

ΠΛΟΚΗ

Εκτός από τις μάχες που μπορείτε να κάνετε (τις οποίες δεν βλέπετε) μπορείτε να κάνετε

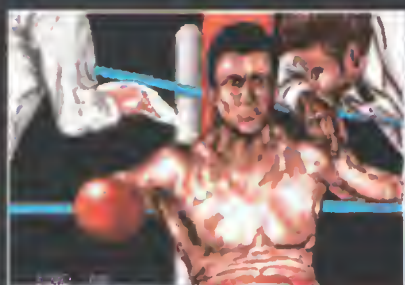


επιθέσεις ενάντια σε κάστρα που πάλι δεν βλέπετε έχουμε και τα διπλωματικά επίπεδα όπου μπορείτε εύκολα να συμμαχήσετε με τους αντιπάλους σας, να προσπαθήσετε να δηλητηριάσετε κάποιον ή να προκαλέσετε μία εξέγερση μέσα στο βασίλειό του. Στην οικονομία παίρνετε κάποιες αποφάσεις για την κίνηση της αγοράς τις επενδύσεις που θα γίνουν για να υπάρχουν χρήματα στα βασίλεια και τα πασοστό των φόρων. Ακόμα αποφασίζετε τι αγαρές θα κάνετε, τι δωρεές στον λαό, αν θα χτίσετε εκκλησίες κάστρα και άλλα. Όπως μπορεί να έχετε φανταστεί α στρατός σας αποτελείται από στρατιώτες, ταξάτες και βέβαια ιππότες. Τους δύο πρώτους τους φτιάχνετε από τον λαό ενώ για ιππότες πρέπει να περιμένετε να έρθουν να σας βρουν αυτοί. Όπως βλέπετε ιππικά δεν υπάρχει ενώ η επίθεση σε κάστρα αντιμετωπίζεται σαν απλή μάχη.

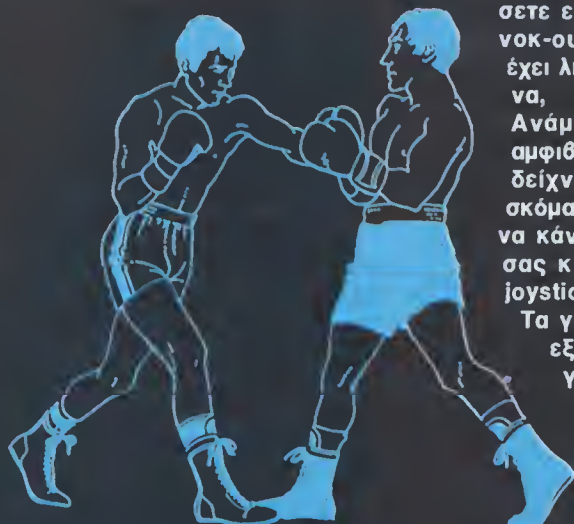
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το παιχνίδι δεν λείπει τίποτα από άποψη γραφικών αφού βλέπετε μόνο έναν χάρτη και μερικές στυκτικές οθόνες για να ενημερωθείτε, χωρίς κίνηση. Και εδώ θρίσκεται το αδύνατο σημείο του παιχνιδιού. Δεν έχει σκηνές δράσης για να πάρετε μέγρος. Ακόμα ο ήχος εκτός από την μουσική στην αρχή δεν έχει τίποτα καλό.

TITΛΟΣ	RINGSIDE
HOUSE	ENERGIZE
FORMAT	AMIGA, ST
TIMH	2400
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



Ενα παιχνίδι ακό-
μα με θέμα το
box, μόνο που
αυτό εδώ είναι αρκετά πα-
λιό αλλά όχι και πολύ
άσχημο. Εμείς βέβαια σας
παρουσιάζουμε μια
badget έκδοσή του, μιά
δηλαδή που είναι πιο
φτηνή.



Στο παιχνίδι αυτό παίρνετε τον
ρόλο ενός νέου πυγμάχου που
πρέπει να δώσει πολλούς αγώ-
νες για να φτάσει στην κορυφή και
την κατάκτηση του τίτλου του πρω-
ταθλητή.

Ξεκινώντας μπορείτε να δώσετε το
όνομά σας και τα κιλά του αθλητή
σας μαζί με την ηλικία σας.

Σε αυτό το σημείο το παιχνίδι είναι
ελαστικό και δέχεται εντυπωσιακές
τιμές.

Υστερα κανετε μια εξασκηση των κι-
νήσεων και τοποθετείτε σε όποιο
χτύπημα θέλετε έξτρα δύναμη, μέ-
χρι το επιτρεπτό όριο.

Αυτό σας επιτρέπει να χτυπάτε μέ-
δυο μόνο κινήσεις και να προκαλείτε
μεγάλη ζημιά στον αντιπαλό σας.

Μετά από κάθε νίκη αυξάνεται
η δύναμή σας κατά δέκα μο-
νάδες.

Μέσα στο ρινγκ μπορείτε να αντιμε-
τωπίσετε με το joystick αντιπάλους
που ελέγχει το computer ή ένας
συμπαίκτης σας.

Εναν αγώνα μπορείτε να τον κερδί-
σετε είτε με το σύστημα των
νοκ-αουτ είτε στα σημεία αν
έχει λήξει ο χρόνος του αγώ-
να.

Ανάμεσα στους γύρους μιά
αμφιδόλου ομορφιάς γυναίκα
δείχνει σε ποιο σημείο θρι-
σκόμαστε ενώ εσείς μπορείτε
να κάνετε αέρα στον αθλητή
σας κουνώντας γρήγορα το
joystick.

Τα γραφικά είναι μέτρια αν
εξαιρέσει κανείς την εισα-
γωγή το animation έχει
μεγάλο πρόβλημα.

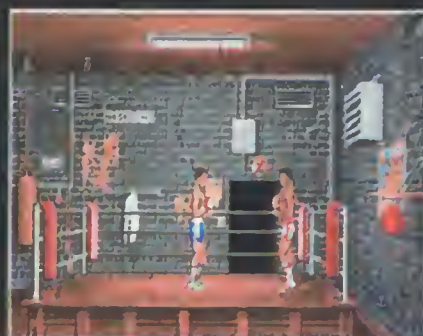
Οι αθλητές όταν
περπατούν είναι σα
να κουτσαινούν.

Τα χτυπήματα
όμως είναι κάπως

RINGSIDE



καλύτερα ενώ υπάρχει και επανάλη-
ψη της φάσης.



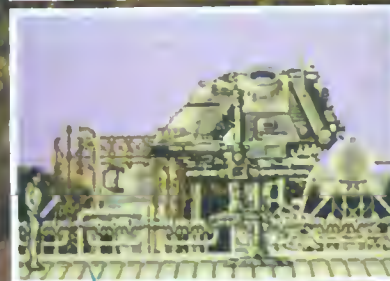
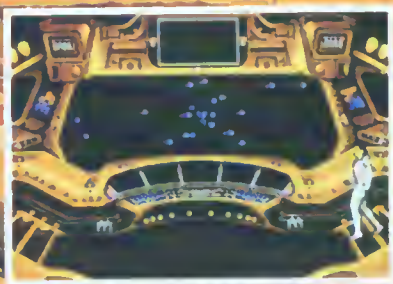
Ο ήχος περιλαμβάνει digitised
εφέ χωρίς να είναι τίποτα το
υπερβολικό. Το καλύτερο ση-
μείο του παιχνιδιού είναι η εισαγωγή
και η τιμή του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΚΙΝΗΣΗ	65
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΠΛΟΚΗ	69
ΠΑΚΕΤΟ	50
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	92

Γ Ε Ν Ι Κ Α 72

PARADE

- ATARI ST, STE
Couleur et
Monochrome
- AMIGA
- IBM PC et
Compatibles
Cartes VGA, EGA,
CGA, HERCULES



Silmarils

DELTA
COMPUTERS
TVA. 50.11.022 - 50.31.947, FAX 50.30.645

GAMES ΚΑΙ GX-4000

Το παιχνίδι αυτό αποτελεί την συνέχεια του εξαιρετικού (τουλάχιστον στο οκτώμητο μηχανήματο) πρώτου μέρους, και τώρα έρχεται στους 6128 PLUS και την κονσόλα GX-4000 πολυ προσηγμένος μεσο θεοία οπο τη δύναμη που του προσφέρει το cartridge. Η υπόθεση είναι η ίδιο με το εργο και πρέπει νο περόσετε επτά ολόκληρα επίπεδο που θα δοκιμάσουν το οντονοκλωστικό σας και την ευφυία σας. Βοζούμε λοιπον το ROM Cartridge και είμαστε έτοιμοι νο ξεκινήσουμε με



ένο μικρό πορόπονο, ότι το παιχνίδι είναι one player μονο και δεν ποίζετε με joystick ολλό είναι οποροίτητη η χρήση του joyrad πρόγμο που κάνει τον χειρισμό πολύ δύσκολο και μειώνει κοτοκόρυφο τις πιθανότητες σας να ολοκληρώσετε το παιχνίδι πορό τον μεγάλο αριθμό ζών που έχετε στη διάθεσή σας. Ιδίως στην κοτόστοση που βρίσκεται το joyrad της Amstrad...

Μπορείτε νο κόνετε όλμοτο γιο νο περόσετε πόνω από χόσμοτο και πλοτφόρμες που κινούνται ή

ΤΙΤΛΟΣ	ROBOCOP 2
HOUSE	OCEAN
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	9.350
TEST	6128 PLUS
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

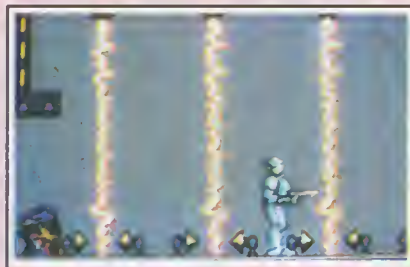
ROBOCOP



νο σκύψετε γιο νο οποφύγετε κάποιο εχθρικό sprite και φυσικο νο πυροβολείτε. Σκύβοντας και πυροβολώντας μπροστά από μιο πόρτο ολλόζετε χώρο.

Το πρώτο επίπεδο σας τοποθετεί σε ενο εργστώσιο του οποίου πρέπει νο βρείτε το εργοστήριο πορογωγής Πυρηνικών ρνώ κολό θα ήτον νο οποφευγετε νο πυροβολείτε τους οιχμολωτους.

Στο επιπεδο 2 διεξογετε μιο εσωτερική μόχη, την οποίο για να κερδίσετε πρεπει νο βρείτε εκείνο το chip μνήμης που περιέχουν τις πληροφορίες



του ανθρώπινου παρελθόντως σας. Το ίδιο πρέπει να κάνετε και στο πέμπτο επίπεδο ενώ στο ίενει 3 και 6 κάνετε μια εξόσκηση σκοποβολής προσπαθώντας νο οποφύγετε τους αθώους.

Στο επίπεδο 4 προσπαθείτε πάλι να ονοκολύψετε πού βρίσκονται το πυρηνικό οποθέμοτο.

Στο τελευταίο μέρος του παιχνιδιού μποίνετε στο κέντρο της ΟΨΠ όπου οντιμετωπίζετε τον μεγαλύτερο οντίπολό

σας, τον ROBOCOP 2, που θυμίζει κινητό φρούριο.

Η τεχνική του παιχνιδιού μέσα από το cartridge είναι εκπληκτική για τις δυνατότητες μηχανημάτων όπως είναι οι Amstrad. Κοτ'ορχήν τα γραφικά σε χομηλή ονόλυση χρησιμοποιούν 32 χρώματα και οι στοτικές οθόνες στην ορχη και στο τέλος είναι πόρο πολύ καλές ενώ το οδύνατο σημείο, εκεί δηλοδή που χόνει σε σχέση με τον Atari ST, είναι στο μέγεθος των sprites ενώ και το όπλο σας δεν ικο-



νοποιεί οφού δεν ολλάζει μορφές. Το animation είναι πολύ κολό με πολλά οντικείμενα νο κινούνται τουτόχρονο στην οθόνη όπου η τοχύτητα του παιχνιδιού είναι ένο οπο το εντυπωσιώκοτερο στοιχείο του.

Το ομολό οριζοντιο και κόθετο scrolling είναι ένο οκόμο θετικό, ενός παιχνιδιού που είναι άριστο και δείχνει ότι η Ocean είναι η εταιρία που γνωρίζει καλύτερο από όλες τον κοινούριο Amstrad.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	89
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΠΛΟΚΗ	93
ΠΑΚΕΤΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	87
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	63
ΓΕΝΙΚΑ	87

Πέρασε αρκετάς καιράς από τότε που το Switch Blade πρωταμφανίστηκε σ'άλλα τα γνωστά home computers, και να που τώρα επανέρχεται δρυμύτερα και ανανεωμένα στους τυχερούς κατόχους ενός Amstrad 6128 Plus, ή ενός GX-4000. Πρόκειται για την ίδια γνωστή ιστορία όπου εσείς με τα (αρκετά Γιαπωνέζικα είναι η αλήθεια !!) άναμα Hiro, α τελευταίος από τους διάσημους ιπότες της Λεπίδας (!!), προσπαθείτε να μαζέψετε και κατάπιν να συναρμολογήσετε τη πανίσχυρη λεπίδα Fireblade. Μόνα τότε θα μπάρεατε να αντιμετωπίσετε τον μεγάλο εχθρό σας, τον Havor, και να εκδικηθείτε για τον άδικο θάνατο των δικών σας. Φυσικό, όλα τα παραπάνω ενώ ακούγονται εύκολα, είναι παλύ δύσκολα στη πράξη. Οι εχθροί είναι παλάι και επικίνδυνοι, και βάζουν τα δυνατά τους για να σας κάνουν τη ζωή παλύ δύσκολη. Πρέπει να οδηγήσετε τον Hiro μέσα από τους λαβύρινθους της υπόγειας πόλης, για να ανακαλύψετε τα ακόρπια καμμάτια του

SWITCH BLADE



υπερόπλου Fireblade. Οπλα σας στη μεγάλη αυτή μάχη είναι α προγραμματιζόμενα cyber-βραχίονας σας (!!), και φυσικά η εξυπνάδα σας που θα σας βοηθήσει να ανταπεξέλθετε σ'όλους αυτούς τους κινδύνους. Στην αθόνη εμφανίζονται μάνα αι περιαχές που έχει επιακεφτεί από πριν α Hiro, και κατ'αυτόν τον τρόπο τα Switchblade μαόζει παλύ με Arcade-Adventure που του κάνετε χαρταγράφηση. Υπάρχουν πόρα-παλλά δωμότια και μυστικές έξαδοι στα λαβύρινθα που πρέπει να ανακαλύψετε, που παλλές φορές κρύβουν παλύτιμα άπλα για σας. Η ενέργεια σας φαίνεται υπό την μαρφήν μιας μπάρας ατα κάτω αριστερά μέρας της αθόνης, και αν αυτή τελειώσει τότε χάνετε και τα τυχάν άπλα που είχατε μαζέψει. Να παύμε γιαυτό τα τελευταία ότι είναι επτά στον αριθμό, άπως π.χ blades, scorcballs, darts, needle bolts κλπ, και τα παό ιαχυρό φυσικό είναι τα

Fireblade. Εκτός από τα όπλα υπάρχουν και άλλα αντικείμενα για μάζεμα, που σας δίνουν από βαθμούς και extra ζωές, μέχρι

διάφορες ασπίδες για τους εχθρούς. Γραφικό τώρα τα παιχνίδια θεωρείται παλύ καλά, αν και δεν διαθέτει τον παλύτα χρωμάτων που είχαν οι αντίστοιχες 16μπιτες εκδόσεις. Η κίνηση του Hiro και των υπάλοιπων sprites είναι παλύ καλή και αμαλή, και η λεπταμέρεια των γραφικών είναι και αυτή σε καλά επίπεδα. Ο ήχος στέκει και αυτός σε ψηλά επίπεδα, από τους καλύτερους που έχαυμε ακούσει σε Amstrad. Γενικό τα Switch Blade είναι ένα παιχνίδι που ανεβάζει κατά παλύ τα επίπεδα των παιχνιδιών του Amstrad, πρόγμα που όπως θα δούμε και παό κάτω συμβαίνει και με τα επόμενα παιχνίδια, τα Pro Tennis Tour, και είναι απαραίτητα σε κάθε παίκτη που ζητόει έντανη δράση και παιάτητα.

ΤΙΤΛΟΣ	SWITCH BLADE
HOUSE	SILMARILS
FORMAT	AMSTRAD PLUS
ΤΙΜΗ	7.500
TEST	AMSTRAD PLUS
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTER

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	78
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	81
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	79
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	70

Γ Ε Ν Ι Κ Α 81

PRO TENNIS TOUR

Εδώ, όπως άλλωστε υπαδηλώνει και α τίτλας έχαυμε να κόναυμε μένα Tennis simulator, από τα παό καλό που έχαν κυκλοφορήσει πατέ σε home computers. Και μ'αυτό τα παιχνίδι φαίνεται η υπεραχή των cartridges, μια και τη πρώτη φορά που θα παίξετε θα νομίσσετε ότι βρίσκόσαστε μπροστά από μια Amiga και όχι από έναν Amstrad !!! Πρόγματι, η μεταφορά του Pro Tennis Tour στον Amstrad είναι ταυλόχιστον καταπληκτική, με φαβερό γραφικό κίνηση και ήχα για τις δυνατότητες του μηχανήματος. Εδώ είναι που α καιναύργιας Amstrad, δείχνει πραγματικά τις δυνατότητες του, και γεμίζει με ελπίδες τους απανταχού κατόχους του για ένα μέλλον γεμάτο με καλά παιχνίδια. Ισως η παό αβαρή έλλειψη στα παιχνίδια από την αντίστοι-



χη έκδοση για Amiga να είναι αι sampled αμιλίες στα σκόρ... Η δράση και η ένταση βρίσκονται εδώ στις κατάλληλες αναλογίες, προσφέροντας ένα παιχνίδι παλύ δυνατό και ταυτόχρονα εύκολα ατα χειρισμό του. Πρόγματι, παίζοντας τένις εναντίον ενός φίλου σας ή εναντίον του computer αν α φίλος σας δεν είναι διαθέσιμος, πατέ δεν υπήρξε παό εύκολη υπόθεση !! Υπάρχουν εδώ όλες αι επιλογές, από practice (όπου ένα μηχανήμα σας πετόει τις μπάλλες και εσείς πρέπει να τις αποκρούετε), μέχρι τα advance και τα professional επίπεδα όπου η δυσκολία είναι αισθητά ανεβασμένη. Οι κινήσεις σε τέσσερεις διευθύνσεις γίνονται με τα joystick, ενώ με τα fire ελέγχετε τη ρακέττα σας. Όταν ξεκινάτε έναν αγώνα με το computer, τα πρώτα σερβίς είναι πάντα δικό σας. Κρατάτε τα fire πατημένα και ταπαθετείτε

ταν κέρσα δεξιά ή αριστερά (εξαρτόται από παό πλευρά του γηπέδου ατεκόσαστε) με τη βοήθεια του joystick. Περιμένετε την κατάλληλη στιγμή και ελευθερώνετε τα fire (εδώ θέλει αρκετή προσαχή στην αρχή, μιά και είναι παλύ εύκολα η μπάλλα να χαθεί αντί να καταλήξει στα αντίπαλα court). Τελικά, τα Pro Tennis Tour είναι ένα καταπληκτικό πρόγραμμα που θ'αρέσει παλύ αταυς φίλους του αθλήματος και όχι μάνα. Όπως και με τα παρηγαύμενα παιχνίδια τα Switch Blade, απατελούν δύα παλύ καλούς τίτλους σε cartridges απαιτήταυς σε κάθε απαιτητικό gamer του Amstrad, που θέλει να έχει στη συλλογή του τίτλους που πραγματικό ξεχωρίζουν...

ΤΙΤΛΟΣ	PRO TENNIS TOUR
HOUSE	UBISOFT
FORMAT	AMSTRAD PLUS
ΤΙΜΗ	7.500
TEST	AMSTRAD PLUS
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTER

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΚΙΝΗΣΗ	82
ΗΧΟΣ	76
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΛΟΚΗ	82
ΠΑΚΕΤΟ	91
ΑΝΤΟΧΗ	82
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	72

Γ Ε Ν Ι Κ Α 82

ΤΙΤΛΟΣ	STARBLADE
HOUSE	SILMARILIS
FORMAT	AMIGA-PC-ST
ΤΙΜΗ	5.000
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTER

Το έτος 3001 (πολύ πρωτότυπο) και η ανθρώπινη φυλή έχει σχεδόν αποδεκατιστεί. Αυτό που απομένει από τους ανθρώπους είναι μερικές (για την ακρίβεια ελάχιστες) φοβερά εξελιγμένες αποικίες. Ο πληθυσμός έχει πέσει κατακόρυφα εξαιτίας μιάς καταστρεπτικής ράτσας ανθρωποειδών εντόμων (κάτι σαν αρχισυντάκτες δηλαδή) που έχουνβάλει σαν στόχο τους την ολοκληρωτική εξαφάνιση του ανθρώπινου γένους.



ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	88
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	87
ΠΑΚΕΤΟ	88
ΑΝΤΟΧΗ	92
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	88

STARBLADE

Αυτά είναι με λίγα λόγια τα σενάρια πάνω στα οποία είναι στηριγμένα και δημιουργημένα τα Starblade που μας έρχεται από μια εταιρία σαν την Palace που μας έχει εντυπωσιάσει με τα καταπληκτικό Barbarian. Τα κύρια χαρακτηριστικά της εταιρίας αυτής είναι τα μεγάλα γραφικά και η αμαλή κίνηση αλλά διακρίνουμε σε αυτά τα παιχνίδια και μια φανερή επιδραση της Silmarilis. Ξαναγυρίζοντας στα σενάρια σκαπόμενες και μοναδική ελπίδα των ανθρώπων είναι να βρείτε την βασίλισσα των εντόμων αυτών και να την καταστρέψετε πρώτα βρεί την ευκαιρία να παράξει περισσότερους από τα είδους της. Ευτυχώς κόποιος διαπρεπής καθηγητής με το όνομα Julius Gordon, καταφέρνει να βρεί τα μέρας όπου περίπου μπορεί να βρίσκεται αυτό το βασιλικό ένταμα και απαθηκεύει data, συντεταγμένες και πληροφορίες σε αρκετές δισκέτες πρώτα των σκατώσαν. Ετσι αρχικός σκα-

πός είναι να βρείτε αυτές τις δισκέτες με τις πληροφορίες (αλαίμανα του αν έχει γράψει πάνω στις original δισκέτες του Beast!!) και ενναεΐται. Ξεκινώντας μέσα στα Starblade πρέπει να κόνετε όλα τα δρόμα περνώντας από τους 16 διαφορετικούς πλανήτες (με ένα σύνολο πάνω

από 200 δωμότια αθόνες να εξερευνήσετε) για να βρείτε αυτές τις δισκέτες, οι οποίες να παύμε ότι είναι συναλτικό τρείς. Διαφορετικό εδάφη και σύσταση της ατμόσφαιρας του κάθε πλανήτη είναι μερικό από τα παίκιλα προβλήματα που καλείστε να λύσετε πρακειμέναν να φτάσετε στα πέρας της απασταλής σας. Μια βασική ακόμα διαδικασία που χρειόζετε να μόθετε για να επιβιώσετε στα αφιλόξενα διαστήματα είναι να κόνετε εμπαρικές συναλλαγές με τα σωστά άτομα και των σωστό χρό-



να. Ακαμα και στην "μαύρη" αγορά. Ενας μεγάλος αριθμός όπλων μπορεί να χρησιμοποιηθεί από την αρχή ακόμα του παιχνιδιού μέχρι τα τέλους αλλά εμείς μας αρέσει περισσότερο τα φωτόσπαθα που βρίσκαμε μέσα στα σκάφες. Πια απατελεσματικά βέβαια είναι τα όπλα ακτίνων που μπαρούν να χτυπήσαν τον αντίπαλο από μακριά αλλά τι να κάνουμε, όμα είσαι φανατικός του Πόλεμου των Αστρων...



ΓΕΝΙΚΑ

Γενικά πρόκειται για ένα από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους που δεν υστερεί ούτε σε γραφικά ούτε σε ήχο και είναι εξαιρετικά playable ακόμα και στους συμβατούς...

ATHENS CLUB

ΕΦΤΑΣΕ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ Η ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ SEGA MEGA DRIVE 16 BIT ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΗΝ ΜΑΓΕΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΤΩΝ COIN-OP ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ. Η SEGA MEGA DRIVE 16 BIT ΘΑ ΣΑΣ ΣΥΝΑΡΠΑΞΕΙ ΑΦΗΝΟΝΤΑΣ ΣΑΣ ΑΦΩΝΟΥΣ ΜΕ ΤΗΝ ΑΠΙΘΑΝΗ ΑΝΑΛΥΣΗ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΚΑΙ ΤΟΝ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟ ΗΧΟ ΤΟ ΠΡΩΤΟΠΟΡΕΙΑΚΟ ΤΗΛΕΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ ΤΗΝ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΝΑ ΓΙΝΕΙ ΕΝΑ 16-BIT COMPUTER ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΚΑΙ ΑΠΟ ΑΥΤΗΝ ΤΗΝ AMIGA ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΩΣ ΕΞΕΛΙΣΣΟΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ COMPUTER GAMES. Η ΣΥΝΔΕΣΗ ΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΔΥΝΑΤΗ ΣΤΗΝ TV ΣΤΟ MONITOR ΚΑΙ ΣΕ COIN-OP ΚΟΝΣΟΛΑ.

Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΕΦΤΑΣΕ ΛΕΓΕΤΑΙ MEGA DRIVE ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ 16-BIT. Η ΝΕΑ ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΣΤΟ GAMEPLAY.

ΣΤΟ **ATHENS CLUB** ΣΤΗΝ ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ ΜΕ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΣΕ ΟΛΑ ΜΑΣ ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΕ ΠΛΗΡΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ (ΤΕΧΝΙΚΗ & SOFTWARE) Σ' ΟΛΑ ΜΑΣ ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ GAMES ΚΑΙ CATRIDGES.

ΕΤΣΙ ΣΤΟ **ATHENS CLUB** ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ AMIGA 500 ΣΕ ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ ΜΕ ΠΛΗΡΗ ΓΚΑΜΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ (JOYSTICKS, GENLOCK, SYNCRO-EXPRESS, ACTION REPLAY, ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ, DRIVES Κ.Λ.Π.) ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ (PC ENGINE SEGA MEGA DRIVE 16 BIT ATARI 2600 GAME BOY NEO GEO Κ.Α.).

GAMES ΓΙΑ AMIGA 500

FINAL WHISTLE
LUPO ALBERTO
SPEED BALL II
DRAGON LAIR II
BOMB JACK II
CAR VAP
HORROR ZOMBIES
POP UP
MIG - 29
MUDS
BADLANOS PETE

ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ

SUPER FAMICOM GAMES

FINAL FIGHT
PILOT WINGS
SC ULTIMATE
ACTRAISER
Z-ZERO
GRADIUS III

GAME GEAR GAMES

WONDER BOY
COLUMNS
MONACO GP
G-LOCK

ΚΑΙ ΑΛΛΑ

CATRIDGES ΓΙΑ MEGA DRIVE

GOLDEN AXE
SUPER G.P. MONACO
BATMAN
MOON WALKER
PHELIOS
ESWAT
KLAX
COLUMNS
SUPER BASKETBALL
SUPER SHINOBI
D.J. BOY
SHADOW DANCER
STRIDER
MICKEY MOUSE
ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ

ATHENS CLUB ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΕΣ SOFTWARE HARDWARE
Π Ω Λ Η Σ Η Χ Ο Ν Δ Ρ Ι Κ Η - Λ Ι Α Ν Ι Κ Η
ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38 (ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ ΤΡΟΠΙΚΑΛ) 176-73
ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΤΗΛ: 95.96.691 FAX: 95.96.691



KICK OFF 2



μίζει Kick off. Τα μέγεθος του γηπέδου είναι πολύ μεγάλα σε σχέση με τους παίκτες που είναι κάπαια παλύ μικρά sprites που έχουν όθλια animation ενώ η μπάλλα μεγενθύνεται κόπως όταν της δίνετε ύψος. Οι γραμμές που υπάρχουν στο γήπεδο είναι ελάχιστες (τα τέρμα, η μικρη περιοχή και τα γύρω) αλλά ένας δείκτης δείχνει διαρκώς την θέση του τέρματος στην οδόν. Τα γραφικό είναι γενικά πολύ κατω από τα μέτριο, τα scrolling άριστο, αι παίκτες παλυ μικροι, η αρχική αθόνη άψαγη και α ήχας ίσα που υπάρχουν. Παλύ καλύτερα από τα πρώτο Kick off αλλά και πάλι μόνο για ταυς φανατικους του ειδους.

Το όνομα στα παιχνίδια παδο-σφαίρου και όχι μόνο τώρα εμφανίζεται και στα 8-bit μηχανήματα με όπαιτο όνομα στα παιχνίδια ποδοσφαίρου και όχι μόνο τώρα εμφανίζεται και στα 8-bit μηχανήματα με όποιον τρόπο αυτό είναι δυνατόν να γίνει μια πετυχημένη μεταφορά αυτού του τελειου παιχνιδιου των μεγαλων μηχανημάτων στον Amstrad. Και αι απαιτήσεις μας δεν αναφέρονται τόσο στα γραφικά ή τον ήχα αλλά στο gameplay. Τα παιχνίδια στον Amstrad

διατηρεί όλα τα στοιχεία εκείνα που έδιναν διάρκεια στην έκδοση για Amiga.

Ετσι μπορείτε να διαλέξετε αν θα παίξετε εναντίον του computer ή κάποια φίλου σας, να βάζετε αέρα ή όχι, να δώσετε aftertouch στην μπάλλα σας, να διαλέξετε τους επιθετικούς και αμυντικούς παίκτες σας, την διάρκεια του κάθε ημιχρόνου και όλα τα άλλα αρχικό μενού για να φέρετε τα παιχνίδια στα μέτρα σας. Μέσα στον αγωνιστικό χώρο υπάρχουν πάλι όλα τα πιθανά σφύριγματα και αι κάρτες ενώ μπορείτε να σώσετε στον δίσκο κάπαια φύση από ταν αγώνα και να την δείτε αργότερα. Η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι αυτό που περισσότερο από α,τιδήποτε άλλα κάνει τα παιχνίδια να θυ-

ΤΙΤΛΟΣ	KICK OFF 2
HOUSE	ANCO
FORMAT	ALL FORMATS
TIMH	2.950
TEST	AMSTRAD 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΚΙΝΗΣΗ	69
ΗΧΟΣ	65
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	95
ΠΑΚΕΤΟ	75
ΑΝΤΟΧΗ	86
ΑΞΙΑ - TIMH	80
Γ Ε Ν Ι Κ Α	72

F-16 COMBAT PILOT

Το ξέρω ότι σας αφήσαμε με ανοιχτό το στόμα. Και θα σας πω τους δύο λόγους που έχουμε μείνει και μας κοιτάτε έτσι.

Πρώτον διότι στον ένα χρόνο και που κυκλοφορεί το περιοδικό μας δεν είχαμε κάνει ούτε ένα review βασισμένο πάνω στην έκδοση για Spectrum (και μάλιστα για κασέτα) και δευτερον διότι αυτό είναι το πλέον απίθανο παιχνίδι που θα περίμενε ποτέ κανείς να δει να γίνεται conversion σ'αυτόν, τον πλέον αδικημένο οκτάμπιτο. Κι όμως το είδαμε κι αυτό:

Το καλύτερο ή έστο το ρεαλιστικότερο airplane simulator επιτέλους και για τους κατόχους οκτά-



μπιτης κασέτας με δύο χρωματά.

Έχουν διατηρηθεί τα περισσότερα στοιχεία του προγράμματος και έχουμε μια πραγματική εξομείωση.

Η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι ικανοποιητική αντίθετα με τον ήχο ενώ τα γραφικά έχουν μια σχετική λεπτομέρεια που σας κάνει όμως να μπερδεύεστε μερικές φορές, ιδίως στην απεικόνιση του χώρου.

Το πιο εντυπωσιακό στοιχείο του παιχνιδιού είναι φυσικά το πακέτο του που πρέπει να σημειώσουμε ότι είναι αναμφισβήτητο το καλύτερο πακέτο από την εμφάνιση του μη-

χανήματος μέχρι σήμερα(!) αφού περιεχει ολόκληρο το ογκώδες manual των 16-bit εκδόσεων.

Δεν νομίζουμε ότι υπάρχουν πολλά πράγματα να προσθέσουμε σε ένα καλό παιχνίδι παρά μόνο ότι οι φίλοι των εξομειωτών δεν πρέπει να το χάσουν, ούτε και οι υπολοιποι όμως αφού προβλέπετε ότι θα είναι το τελευταίο καλό παιχνίδι που θα γίνει για τον παλαιόμαχο υπολογιστή.

Βιαστείτε λοιπόν τώρα αν δεν θέλετε να βρεθείτε να κοιτάτε τα άδεια ράφια...

ΤΙΤΛΟΣ	F-16 COMBAT PILOT
HOUSE	DIGITAL
FORMAT	ALL FORMATS
TIMH	2.950
TEST	SPECTRUM
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	69
ΠΛΟΚΗ	97
ΠΑΚΕΤΟ	99
ΑΝΤΟΧΗ	87
ΑΞΙΑ - TIMH	94
Γ Ε Ν Ι Κ Α	92

Nα ένα παιχνίδι που λόγω ενόματος και διαφήμισης θα περάσει -θα γίνει conversion δηλαδή- σε όλους τους υπολογιστές.

Η έκδοση για Amiga όπως είδαμε ήδη ήταν μάλλον σε άσχημο χάλι. Για τον Amstrad όμως είχαμε πάντα ελπίδες (αφού η κατασκευάστρια εταιρεία είναι γαλλική, και ως γνωστόν οι Γάλλοι γνωρίζουν τέλεια το μηχάνημα αυτό. Έτσι η έκδοσή του στον Amstrad δεν διαφέρει σε τίποτα !!! από αυτήν της Amiga, αν εξαιρέσουμε τις αρχικές εισαγωγικές οθόνες της δεκαεξάμπιτης, και την ανάλυση των γραφικών. Τα χρώματα είναι πολύ καλά στον 6128 όπως και η κίνηση των sprites. Ευτυχώς όταν υπάρχουν πυροβολισμοί, αυτοί δεν απεικονίζονται σαν μια γραμμή από σφαίρες, αλλά σαν



μία σφαίρα, και αυτό διευκολύνει το παιχνίδι.

ΤΙΤΛΟΣ	DICK TRACY
HOUSE	TITUS
FORMAT	ALL FORMAT
ΤΙΜΗ	3.000
TEST	CPC 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



Το animation είναι σχετικά ικανοποιητικό, αλλά τα sprites (περισσότερο σε πράσινο μόνιτορ) παρόλο που είναι μεγάλα δεν έχουν ευκρινή χαρακτηριστικά. Όπως και στην Amiga έτσι και εδώ δεν υπάρχει scrolling αλλά η οθόνη ξανα-σχεδιάζεται μόλις φτάσετε στην άκρη της.



Δεν υπάρχει ταυτόχρονη μουσική μέσα στο παιχνίδι αλλά μόνο καλοί ήχοι.

Το σενάριο της ταινίας διατηρείται και ακολουθείται και σε αυτήν την έκδοση.

Μόνο που τώρα πιστεύω, πως το παιχνίδι είναι περισσότερο playable, αφού έχουν βελτιωθεί αρκετά στοιχεία περί του χειρισμού.

Σε σχέση με την έκδοση για 16-bit, αυτή του Amstrad είναι πιο προσεγμένη.

Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι είναι και καλή, αφού τα πάντα μέσα στο παιχνίδι κινούνται σε μέτρια επίπεδα, και το gameplay είναι

επαναλαμβανόμενο.



ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΚΙΝΗΣΗ	78
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΠΛΟΚΗ	86
ΠΑΚΕΤΟ	89
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	81
ΓΕΝΙΚΑ	81



TIPS 'N' TRICKS



Αγαπητοί φίλοι, στόχος της στήλης αυτής είναι να σας βοηθήσει με κάθε δυνατό τρόπο (αδηγίες, συμβουλές, υποδείξεις) να ξεπεράσετε τα εμπόδια και τις δυσκολίες που συναντάτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια, έτσι ώστε να μπορείτε να συνεχίσετε και να τα τερματίσετε. Περιμέναμε και τη δική σας συμβουλή. Στείλτε οτιδήποτε "κόλπα" ξέρετε και όχι μόνο για παιχνίδια) όποιον υπολογιστή κι αν έχετε και εμείς θα το δημοσιεύσουμε μαζί με το όνομα σας. Επίσης θα κληρώνονται δωράκια σε όσους στέλνουν τα καλύτερα και περισσότερα tips. Η στήλη αυτή πρέπει να γράφεται από εσάς τους ίδιους!

Η διεύθυνση μας είναι:

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ Ε.Π.Ε.

Σπάρτης 75, 124 61

ΧΑΙΔΑΡΙ

Για τη στήλη

"TIPS 'N' TRICKS"



Τους παρακάτω κωδικούς για το παιχνίδι LEMMINGS, μας τους στέλνει ο φίλος μας Ρούβας Γιάννης



RATING FUN

LEVEL	CODE	LEVEL	CODE
2	IJJLDNCCCN	17	CAJHLFLBOT
3	NJLDLCADCY	18	IKHLFLCCDN
4	HNLCIOECW	19	NJLNHCADOP
5	LDLCAJNFCK	20	HLFLCINEDS
6	LLBIKNbGCL	21	NNHCASNETD
7	LCANNLDHCCQ	22	FLCIKLLGDV
8	CIOLLDLJCY	23	HCEONNNHDO
9	CEKHMMLJCO	24	CKNLLNHIDQ
10	MJHMDLCKCW	25	CEKHMNHJDV
11	OJOLHCELCM	26	MKHMFLCKDK
12	JMDLCINMCK	27	NJMFLCCLDW
13	OLHCAJLNCX	28	JMFLCINMDN
14	DLCICMNOLM	29	OFHCAKLNOT
15	LCANNMDPCS	30	FHCKJMMODM
16	CINNOLHQCY		



RATING TRICKY

LEVEL	CODE	LEVEL	CODE
2	CMOLMFNQDK	17	MCAOLMDPEL
3	CAJJLDMBEV	18	CIOLMDMQEV
4	MKJNLICCEJ	19	CAJJLFMBFY
5	NHLDMCEDEN	20	KJJLEMCCFT
6	JNLICMNEEO	21	OHLFMCADEN
7	LLICCJLFER	22	KNNICONEFV
8	EMCMJLLGEJ	23	LFMCEKLFFT
9	MCEOLLDHEW	24	FMCKMLGFP
10	CONLLDMIEQ	25	ICEONNNHFR
11	CEKKOLIJEK	26	CINLLFMIFN
12	IKHMDMCKEW	27	CCJJMFMJFT
13	OIMDMCALEV	28	MJHMFMCCKFM
14	JOLICMNMEX	29	OHMFMCALFW
15	OLICEKONES	30	IFMMCMOMFV
16	LICIJLMOER		

SEGA

Τα παρακάτω tips μας τα έστειλε ο αναγνώστης μας Αντώνης Χαζάπης.



ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD



Όταν στο τέλος κάποιας πίστας σας ζητήσει ένα ανθρωπάκι να παίξετε "πέτρα ψαλίδι χαρτί" κάντε το εξής: Την πρώτη φορά παίξετε το σχήμα του κεφαλιού, και την δεύτερη παίξετε ότι διάλεξε εκείνο την πρώτη φορά.



DOUBLE DRAGON

Για να βγάλετε τον γίγαντα με το μπλέ σορτσάκι, δίνετε μόνο μπουνιές. Με κλωτσιές υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να σας πιάσει, και τότε μόνο με πάνω ή κάτω του ξεφεύγετε.

AMIGA

★ ΚΩΔΙΚΟΙ ΓΙΑ ΤΟ LARRY III από τον Γιάννη Ρούβα

SHOP	PAGE	SHOW	PASS
THE PANK FLAMINGO DISCO	2		
•	3	00741	
•	5	55811	
•	6	30004	
THE COMEDY HUT/BEACH WATCH	8		
COMMUNITY CALENDAR	9	18608	
ISLAND COMPUTER CEN./			
/CHERRI TART CASINO/BIPPI	10	25695	
•	11	32841	
CHIP 'N' DALES/			
/FREDDI'S FERAL BAR	12	00993	
ISLAND VODOO SUPPLY	13		
•	15	09170	
DEWEY CHEATEM AND HOW	16		
WITCH DOCTOR	17		
PIGGI'S COFFEE SHOP	18	49114	
•	19	33794	
•	22	54482	
FAT CITY	23		

☞ ATOMIC ROBO-KID:

Στην εισαγωγή γράψτε TUESDAY14TH και το cheat mode θα ενεργοποιηθεί.



Τα παρακάτω τираκια μας τα στέλνουν οι Brain H. και τους ευχαριστούμε (παιδιά αγοράστε και κανένα original game, δεν είναι κακό)

☞ VENUS

1) MANTIDS 2) CICADAS 4) PSYLLIDS 5) PIERIDS 6) SATYPID 7) LYCAENID 8) PYRALID 9) NOCTUID

☞ BACK TO THE FUTURE II

Κάντε 'pause' και γράψτε " THE ONLY NEAT THING TO DO" και θα έχετε infinite supply.

☞ KID GLOVES

F1 για pause και "RHIANNON" -start -press, F9 για να γίνεις αόρατος. F1 -cheat -press, F8 για κλειδιά και \$10.000 cash -pause -cheat, F7 για next level.

☞ PROPHECY THE VIKING CHILD

Imagitec - Jojo srn - Gustavus - Ninjasdl

☞ SKIDS

Πατήστε ταυτόχρονα ALT + FIRE + L για levels ή ALT + FIRE + C για άπειρη ενέργεια



AMSTRAD

☞ BATMAN THE MOVIE

Πατώντας τα πλήκτρα 1,9,0,E,D ταυτόχρονα, περνάτε στην επόμενη πίστα.

☞ SUPER CUP

Επιτάχυνε κανονικά τις πέντε ταχύτητες, και πήγαινε με 80-90km. Αν κατεβάσεις σε τετάρτη, το κοντέρ θα φτάσει περίπου τα 190km.

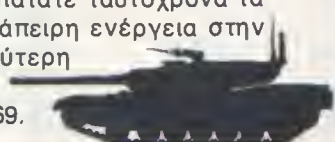
☞ BEACH VOLLEY

Όταν ο αντίπαλος κάνει σερβίς, πάτησε τα πλήκτρα K και P ταυτόχρονα. Κρατήστε τα πατημένα, και θα δείτε ότι ο πασαδόρος σας θα δώσει πάσα, η μπάλα θα πάει προς το μέρος του αντιπάλου, και θα πάρετε έναν πόντο.



☞ AFTER THE WAR

Ξεκινάτε το παιχνίδι, και πατάτε ταυτόχρονα τα πλήκτρα ALT +B +1, για άπειρη ενέργεια στην πρώτη πίστα. Για την δεύτερη ALT+M+!, ο κωδικός της δεύτερης πίστας είναι 101069.



MUSICLAND

ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΣΤΑ ΒΟΡΕΙΑ ΠΡΟΑΣΤΙΑ

ΤΩΡΑ ΜΑΖΙ ΣΑΣ ΚΑΙ ΣΤΑ COMPUTERS

ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ
SOFTWARE
AMIGA, ATARI ST
AMSTRAD 6128, PC

ΔΙΣΚΟΙ - ΚΑΣΣΕΤΕΣ
COMPACT DISCS

JOYSTICKS MOUSE
ΦΙΑΤΡΑ ΘΕΟΝΩΝ
ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΑΞΕΣΟΥΑΡ

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5"

10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ X 2002000
20 ΔΙΣΚΕΤΕΣ X 1903800
30 ΔΙΣΚΕΤΕΣ X 1805400
50 ΔΙΣΚΕΤΕΣ X 1708500

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

AMIGA 500
+ MONITOR 1084

217.000*

* ΣΤΗΝ ΤΙΜΗ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΚΑΙ Ο Φ.Π.Α.

JOYSTICKS

Cheetah 125+
Cheetah Star
Probe
Konix
Navigator
Konix Speed
King
Pro 5000 Clear

Pro 5000 Extra
Pro 5000
Standard
Quickjoy
Jetfighter
Quickjoy
Junior
Quickjoy Stick

TOP GAMES

- 688 Attack sub
- Battle Master
- Black Tiger
- Back to the Future E
- Blade Warrior
- Chaos Strikes Back
- Corporation
- Combo Racer
- Castle Master
- Chase HQ
- Champions of Krym
- Dungeon Master
- Dragons Breath
- Darnocles
- Dragon Flight
- Escape from the Planet Robot
- Monsters
- Nimbus Quest
- Flights of the Intruder
- Final Battle
- F18 Stealth Fighter
- F29 Retaliator
- Gravity
- Grand National
- Harley Davidson
- Hero
- Ivanhoe
- International 3D Tennis
- Jumping Jackson
- Leisure Suit Larry II
- Last Ninja
- Lost Patrol
- Midnight Resistance
- Midwinter
- Oriental Games
- Op. Thunderbolt
- Pro Tennis
- Projectyle
- Rainbow Islands
- Rotor
- Rorkes Drift
- Resolution 101
- Sherman M4
- Star Flight
- Sim City
- Shadow Warrior
- Spy Spy
- The Break
- Thunderstroke
- Their Finest Hour
- Tuskier
- Ultimate Golf
- Unreal
- Ultima V
- UMS E
- Universe 3
- War Jeep
- Web of Terror
- Warhead
- Xenomorph
- Addidas Soccer
- Emlyn Hughes International Soccer
- European Superleague
- P.T. Ball Man E + Free Expansion Kit
- Football Man World Cup Edition
- Footballer of the Year II
- Italy 1990 Winners Edition
- Kick off 2
- Kick off Extra Time
- Kick off
- Liverpool
- Man Utd
- Player Manager
- Soccer Manager Plus
- Super League Manager
- World Cup Soccer '90

ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
ΓΙΑ AMIGA ΚΑΙ ATARI ST

- An amazing Adventure
- Action Service
- Amegas
- Alien Legion
- Aladdin Magic Lamp
- Archipelagos
- Bio Challenge
- Bad Company
- Ballistik
- Bombuzzal
- Barbarian (Psygi)
- Chicago '90
- Chessmaster 2000
- Cosmic Pirate
- Castle Warrior
- Conflict in Europe
- Chrono Quest E
- Dark Castle
- Deflector
- Driller
- Espionage
- Eye of Horus
- Fast Lane
- P18
- Interceptor
- Flying Shark
- C-nilus
- Iron Trackers
- Infestation
- Kayden Carth
- Lymes & Napoleon
- Laser Squad
- Magic Marble
- Mafdet
- No Excuses
- Operation Neptune
- Obliterator
- Pioneer Plague
- Purple Saturn Days
- Quadrillen
- Roll Out
- Sargon E
- Spy vs Spy Arctic Antics
- Spy vs Spy The Island Caper
- Steal
- Stayer
- Star Blaze
- Saint & Greyscale
- Stargoose
- Tech
- Top Gun
- Thrifts
- Tin Tin on the Moon
- Photon Paint
- Vindicators
- Wanted
- Zero Gravity
- Zoom

IBM PC



SPACE ACE

Την λύση αυτή την στέλνουν: Δημήτρης και Γιώργος Κουϊμηντζής.

1: 6,4,2	11: 8	21: 0,6
2: 2,8	12: 6	22: 0,2
3: 8,8	13: 8	23: 0
4: 6,6,6	14: 6	24: 8,2
5: 6,8	15: 4	25: 6,2
6: 0(INS)	16: 4	26: 4,4
7: 2,6	17: 6	27: 6
8: 2,4	18: 8	28: 6
9: 0	19: 0	29: 4
10: 8	20: 0	30: 6
		31: 4,6

Και παρακολουθείστε το φινάλε.

ATARI ST



LARRY III

Για full score στο Larry III, στο Comedy Hut, μπειτε μέσα και πλησιάστε την παρέα στο αριστερό τραπέζι (είναι οι προγραμματιστές!!). Τύπωσε TALK TO AL και FUCK YOU.

Αυτό θα σας δώσει τους 5 πόντους που λείπουν από τη λύση του τεύχους 8. Οι 5 πόντοι από τον Μάριο Ζαχαρόπουλο.



Τα παρακάτω tips μας τα στέλνει ο Νίκος Τσουρούνης



VENUS THE FLYTRAP

Οι κωδικοί είναι: MANTIDS, CICADAS, PSYLLIDS, PIERIDS, SATYRID, LYCAENID.

Επίσης για άπειρο χρόνο αντί για κωδικό γράψτε JUPITER, και για περισσότερη ενέργεια γράψτε PLUTO.

Για τους τελευταίους κόσμους: SATYRID, LYCAENID, PYRALID, NOCTUID.



THE VICKING CHILD

Οι κωδικοί είναι: DENIS<E>, THE BLIZ, SHARKMAN, NYMHARSW.



THE STORY OF MELBA

Οι κωδικοί είναι: YOTTHA, BEARBY, OCTOPY, DIABLO, GOTIUS.

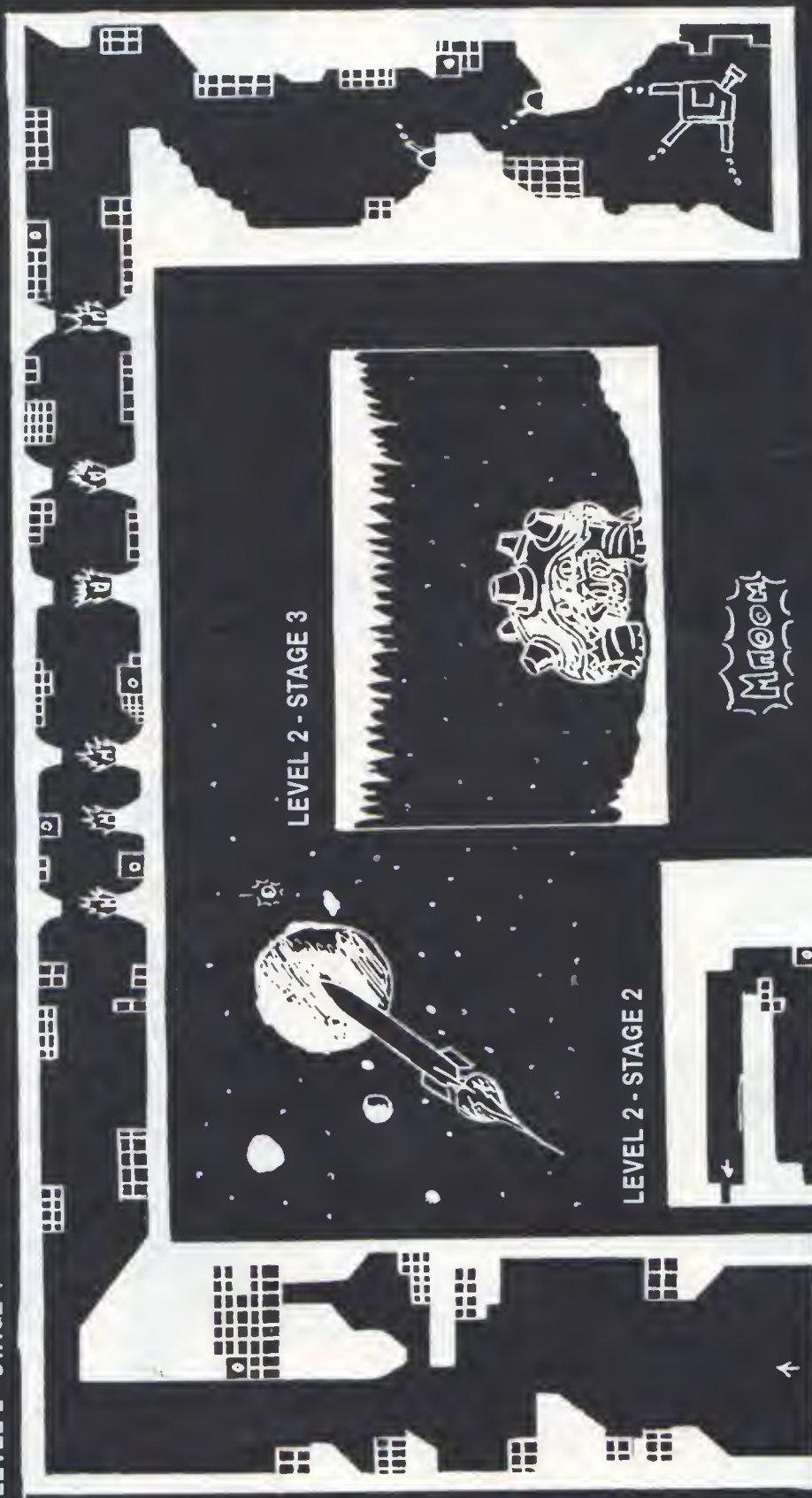
ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ ΧΑΡ. ΤΡΙΚΟΥΠΗ 127

ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΚΑΜΑΡΕΣ, ΤΗΛ. 8073204, FAX 8001358

MR HELI

(συνέχεια από το προηγούμενο τεύχος)

LEVEL 2 - STAGE 1



A = ΑΡΧΗ
T = ΤΕΛΟΣ

ΣΧΕΔΙΑΣΗ : Β. ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ



ΗΦΑΙΣΤΕΙΟ

ΟΠΛΟ

ΚΑΝΟΝΙ

ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΥΤΙΑ
ΠΕΡΙΕΧΟΥΝ ΧΡΗΜΑΤΑ

USER

73



Σ Ο Ε 9 Χ Ε 1 Ρ 1 4 1 0

SPACE ACE



Αγαπητοί φίλοι της στήλης, γειά σας !!
Σήμερα θ'ασχοληθούμε με ένα παιχνίδι που όταν πρωτοπαρουσιάστηκε άφησε άφωνο πολύ κόσμο. Είναι το γνωστό πλέον Space Ace, του οποίου τα γραφικά και ο ήχος είναι από τα πιό καλά που έχουν εμφανιστεί ποτέ σε οθόνη υπολογιστή. Δεν συνέβαινε όμως το ίδιο και με τον άβολο τρόπο παιξίματος του παιχνιδιού που το καθιστούσε πανδύσκολο, και ήταν ουσιαστικά αδύνατο να προχωρήσεις πέρα από μερικές οθόνες στην αρχή. Να όμως που με τη πλήρη λύση που δημοσιεύουμε, θα καταφέρετε τελικά να ελευθερώσετε την αγαπημένη σας απο τα χέρια του μοχθηρού Borf !!

Σκηνή 1 : Ο Borf εμφανίζεται πετώντας προς το μέρος σας από το διαστημικό σταθμό, και θα πυροβολήσει με το laser του τους βράχους γύρω σας. Ακριβώς πριν τον τρίτο πυροβολισμό πατείστε Δεξιά, και θα μετακινηθείτε πίσω από ένα μεγάλο βράχο. Ο Borf θα κτυπήσει τη κορυφή του βράχου, και πριν πυροβολήσει ξανά πατείστε Αριστερά. Θα μετακινηθείτε πίσω από ένα βράχο στο κέντρο της οθόνης, και πριν τον επόμενο πυροβολισμό, πατείστε Κάτω.

Σκηνή 2 : Καθώς ξεκινάτε σ'αυτή την οθόνη πατείστε Δεξιά, για να φύγετε από το πόδι της μηχανής. Κατόπιν πατείστε Αριστερά για να πάτε στο κέντρο της οθόνης. Το έδαφος αρχίζει να χαλάει, και μόλις γύρετε μπροστά πατείστε Αριστερά. Όταν έχει σηκωθεί το πόδι της μηχανής, πατείστε Αριστερά.

Σκηνή 3 : Όταν τα διαστημόπλοια αρχίσουν να πυροβολάνε πατείστε Κάτω, και μόλις τρέξετε κατά μήκος του μονοπατιού, πατείστε Πάνω για να τρέξετε στο σκάφος σας.

Σκηνή 4 : Θα δείτε το σκάφος του Dexter να πετά πάνω στην οθόνη, και μετά να κατευθύνεται διαγώνια προς τον διαστημικό σταθμό. Όταν το σκάφος είναι έτοιμο να χαθεί πίσω απ'το ψηλό κτίριο, πατείστε Πάνω.

Σκηνή 5 : Όταν εμφανιστεί το τέρας, απλά πατείστε Fire για να το διαλύσετε.

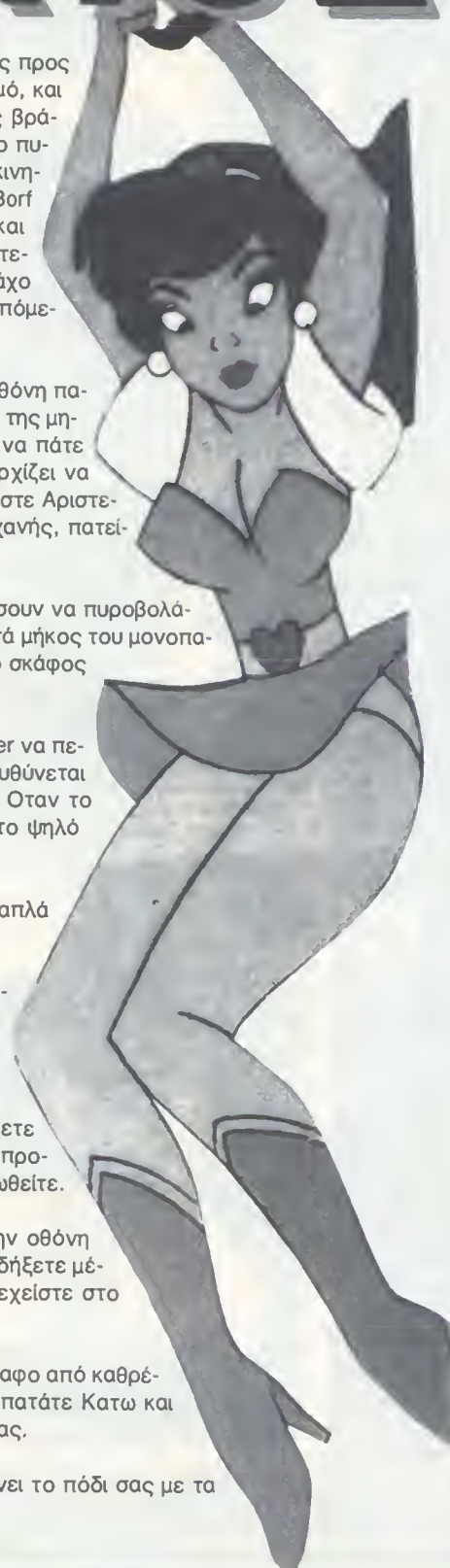
Σκηνή 6 : Πατείστε Δεξιά για να επανακτήσετε την ισοροπία σας, και μετά Πάνω για να ξεφύγετε προς την ελευθερία.

Σκηνή 7 : Πατείστε Δεξιά για να πηδήξετε πάνω στη κινητή πλατφόρμα, και μόλις προσγειωθείτε πατείστε πάλι Δεξιά για να σωθείτε.

Σκηνή 8 : Όταν πρωτομπείτε σ'αυτή την οθόνη πατείστε Κάτω και μετά Δεξιά για να πηδήξετε μέσα από το στόμα του τέρατος, και συνεχίστε στο μονοπάτι.

Σκηνή 9 : Αυτή η σκηνή είναι σαν αντίγραφο από καθρέπτη με τη προηγούμενη. Ετσι λοιπόν, πατάτε Κατω και μετά Αριστερά για να ξεγελάσετε το τέρας.

Σκηνή 10 : Αυτή τη φορά το τέρας πιάνει το πόδι σας με τα





πλακάμια του, απάτε αμέσως πατάτε Fire για να τα σκατώσετε.

Σκηνή 11 : Εδώ περιμένετε μέχρι να εμφανιστούν δύο μπλε γάτες πίσω σας. Όταν γίνει αυτό, απλά πατείστε Πάνω για να πραχωρήσετε.

Σκηνή 12 : Τώρα τρέχετε κάτω α'ένα διάδρομα. Όταν δυά ακυλιά αρχίζουν να έρχονται πρως τα μέρας σας, πατείστε Πάνω για να ξεφύγετε.

Σκηνή 13 : Ακάμα τρέχετε. Όταν φτάσετε στα σημεία που ενώνονται τα δυά μοναπάτια πατείστε Δεξιά για να συνεχίσετε τα τρέξιμα σας.

Σκηνή 14 : Όταν φτάσετε στα μέσαν αυτής της αθόνης και αρχίζετε να σταματάτε για να δείτε τι γίνεται πίσω σας, πατείστε Πάνω.

Σκηνή 15 : Στέκεστε ανάμεσα στα δυά robot του Borf. Όταν αρχίζουν να σηκώνουν τα άπλα τους, πατείστε Δεξιά.

Σκηνή 16 : Πατείστε Αριστερά για να απαφύγετε την ενεργειακή ακτίνα.

Σκηνή 17 : Και εδώ πατάτε Αριστερά την ώρα που τρέχετε πρως τα πάνω μέρας της αθάνης.

Σκηνή 18 : Όταν έχετε σχεδόν φτάσει πρως τα τέλας του περάσματος, πατείστε Δεξιά.

Σκηνή 19 : Όπως πληαίάζετε τη σκάλα



που οδηγεί στα κέντρα ελέγχου του Borf, πατείστε Πάνω.

Σκηνή 20 : Όταν ο Borf επιτεθεί πατείστε Fire, και μετά όπως γυρνάει για να σας κλωτσήσει πατείστε Δεξιά.

Σκηνή 21 : Πατείστε Fire και συνεχίστε.

Σκηνή 22 : Ξανά Fire, μόνα που αυτή τη φορά θα βρεθείτε ατη πλάτη σας, απάτε πατάτε Δεξιά.

Σκηνή 23 : Αμέσως πατείστε Fire, και όταν αυτός κλωτσήσει πατείστε Κάτω και περνάτε ανάμεσα απ'τα πάδια του.

Σκηνή 24 : Πίσω στη πλάτη σας ξανά, και πατάτε Fire.

Σκηνή 25 : Μόλις επιτεθεί ο Borf, πατείστε Πάνω και μετά πατείστε Κάτω.

Σκηνή 26 : Εδώ πατάτε Δεξιά για να τρέξετε πίσω από τον Borf, και μετά πατείστε Κάτω για να σκαρφαλώσετε στη πλάτη του.

Σκηνή 27 : Μικρά μπλε πλάσματα αρχί-

ζουν να σκαρφαλώνουν πάνω αταν Borf για να ταν ελευθερώσουν από τον Dexter.

Περιμένετε λαιπόν να σας πληαίσουν άσα πιά καντά γίνεται, και μετά πατάτε Αριστερά για να πιαστείτε από τα σκαίνι.

Σκηνή 28 : Αφήστε τον Dexter να πέσει πάνω στα δίακα, και μετά πριν αυτός βαυλιάξει μέσα ατη λάβα, πατείστε Δεξιά.

Σκηνή 29 : Τώρα τρέχετε κατά μήκος ενός μοναπατιού. Για να απαφύγετε τον θάνατα από τις ακτίνες Infanto, πατείστε Δεξιά άταν αυτές κτυπήσουν τα μοναπάτια.

Σκηνή 30 : Η ακτίνες ξανακτυπάνε τα μοναπάτια, απάτε πατάτε Αριστερά για να συνεχίσετε τα τρέξιμα σας.

Σκηνή 31 : Βλέπετε τώρα τον Dexter να τρέχει κατά μήκος του μοναπατιού με τους καθρέπτες, και καθώς οι ακτίνες κτυпаύν τα μοναπάτια πατείστε Αριστερά για να ξεφύγετε από τα δρόμα τους.

Σκηνή 32 : Καθώς μπαίνετε σ'αυτή την αθάνη πατείστε Αριστερά και αμέσως μετά Δεξιά, για να ανακλάσετε την ακτιναβαλία με τον καθρέπτη και να εξαντώσετε τον Borf.

Ο κόσμος μπαρεί να καμάτε πάλι ήσυχας, μια και τα μέγεθας του Borf δεν του επιτρέπει άλλες απειλές πρως την ανθρωπότητα !!!



Σ Ο

Ε 9 Χ Ε 1 Ρ 1 Δ 1 Ο

Δεν έχει περάσει πολύ καιρός που δώσαμε αρκετές συμβουλές στους φίλους του Falcon, ενός πολύ καλού πράγματι simulator. Σήμερα, σειρά έχουν οι φίλοι του Fighter Bomber, οι οποίοι και με το δίκιο τους δεν πρέπει να μείνουν παραπονεμένοι !!!

Αλλωστε, αυτό που κάνει αρεστό το Bomber στους οπαδούς του είναι η ευκολία παιχνιδιού του, που παρά την (φαινομενικά) αργή κίνησή του αποτελεί σημαντικό προτέρημα σε σχέση με τις δυσκολίες που παρουσιάζουν άλλα παρόμοια προγράμματα στο χειρισμό τους. Φορέστε λοιπόν το αεροπορικό σας μπουφάν, διαλέξτε κάποιο βομβαρδιστικό της αρεσκείας σας, και φύγαμε....



ΠΡΟΣΓΕΙΩΣΗ

Ας ξεκινήσουμε με το τέλος κάθε πετυχημένης αποστολής, την προσγείωση !!! Ασχετα με την προαναφερόμενη γενική ευκολία του προγράμματος, η προσγείωση είναι μία δύσκολη υπόθεση. Υπάρχουν κάμποσοι τρόποι για να κάνετε μία πετυχημένη προσγείωση, και εμείς εδώ θα σας αναφέρουμε έναν απο αυτούς. Πετάξτε κατευθείαν προς τη βάση, και όταν έχετε πλησιάσει στα τέσσερα χιλιόμετρα στρίψτε το αεροπλάνο στην αντίθετη κατεύθυνση. Πατείστε το κουμπί για να έχετε την πίσω όψη, και ευθυγραμμιστείτε με τον αεροδιάδρομο (να είναι στο κέντρο). Να πούμε εδώ ότι όταν κάνετε αυτές τις ενέργειες πρέπει να πετάτε σ'ένα ύψος γύρω στα χίλια πόδια. Κάντε την επιτάχυνση γύρω στο 50% και στρίψτε το αεροπλάνο μισό κύκλο. Αν είσατε μερικές μοίρες έξω απ'την πορεία σας, αυτό διορθώνεται εύκολα. Κατεβάστε τις ρόδες, και αρχίστε την κάθοδο. Όταν φτάσετε πάνω από τον αεροδιάδρομο φέρτε το ύψος σας στα πενήντα πόδια, και πατείστε τα airbrakes. Σηκώστε ελαφρά τη μύτη του σκάφους προς τα πάνω ώστε ν'ακουμπήσουν πρώτα οι πίσω τροχοί στο έδαφος, πατείστε τα φρένα και κλείστε τις τουρμπίνες. Αυτό ήταν όλο !!!!

ΠΑΘΗΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

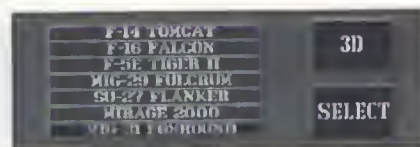
Κατ'αρχήν παθητικούς στόχους εννοούμε αυτούς που δεν ανταποδίδουν τα πυρά (ραντάρ, γέφυρες, κλπ). Με αυτούς τους στόχους δεν πρέπει να συναντήσετε δυσκολίες. Μια καλή αναγνώριση της περιοχής και κάμποση εξάσκηση θα βοηθήσουν πολύ. Ιδιαίτερη εξάσκηση χρειάζεται στους ελεύθερους

βομβαρδισμούς. Μπορεί η δουλειά να γίνεται πιο εύκολα με τους Maverick, αλλά στις τελευταίες αποστολές υπάρχουν μερικοί στόχοι που δεν επηρεάζονται από αυτούς τους πυραύλους.

ΕΠΙΘΕΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Επιθετικοί στόχοι. Εδώ είναι που αρχίζουν τα δύσκολα !! Αυτοί οι στόχοι συνήθως έχουν καλή αερο-

BOMBER



ένα καλό και γρήγορο λακάρισμο, οξίζει το κόπο να κοθήσετε και να πολεμήσετε. Ειδικά στις τελευταίες οπαστολές είναι όπου φύγει-φύγει προς τη βάση σας !! Βέβαια αν η περίπτωση απαιτεί μάχη, τότε να τι μπορείτε να κάνετε για καλύτερο αποτέλεσμα.

Ανεβείτε όσο πιο ψηλό μπορείτε και βουτήξτε πάνω στον εχθρό, έχοντας με αυτόν τον τρόπο οπαστήσει μεγαλύτερη ικονότητα για μοναύβρες και τοχύτητα. Από την άλλη πλευρά, ούτός που σας επιτίθεται υπό χαμηλότερο ύψος και προς το πάνω, έχει να ανταπεξέλθει σε ισχυρές δυνάμεις G, και χομηλή τοχύτητα.

Σωστή εκμετάλλευση ούτών των ποραγόντων, μπαρεί να σας χαρίσει την επιθυμητή νίκη και υπεροχή.

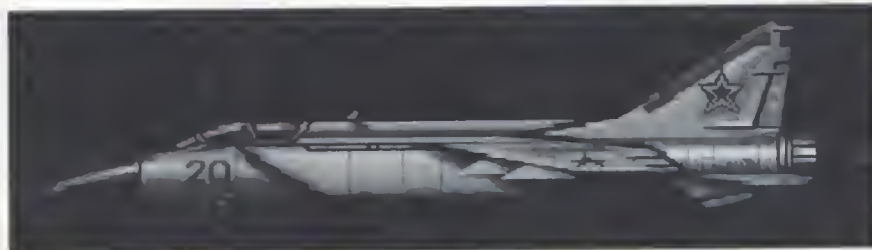
παρική κάλυψη, συν κάμποσες συστοιχίες από πυρούλους SAM. Ας ξεκινήσουμε λοιπόν με το επίγεια κακά. Το πρώτα πράγμα που πρέπει να κάνετε είναι να βγάλετε εκτός μάχης το ροντάρ. Εται, και η οκρίβειο των βαλών θα μειωθεί σημοντικά, και η συχνότητα τους επίσης.

Γιουπή τη δουλειά το καλύτερο όπλο είναι η οντι-ραντάρ οβίδα HARM. Δεν χρειάζεται να λοκάρετε πάνω στο στόχο, απλά η οβίδα πάει από μόνη της στη πιο καντινή πηγή οκτινοβολίας. Η επόμενη σας κίνηση έχει να κάνει με την επιθετικότητα των εχθρικών μοχητικών. Αν η ενοέριο κάλυψη δεν είναι τόσο μεγάλη, οπαστελιώνετε τους υπόλοιπους στόχους προσέχοντας τουτόχρονα και τη πλάτη σας.

Οτον τελειώσετε με όλους τους στό-

χους πατότε τα afterburners και μην σας είδανε !!! Υπάρχει ένα σημαντικό πρόγμο παύ δεν πρέπει να ξεχνάτε.

Εχετε στον έλεγχο σας ένα βομβαρδιστικό και όχι ένα επιθετικό οεραπλάνο.



Το εχθρικά οεροσκάφη έχουν καλύτερο όπλο για να σας πολεμήσουν, και περισσότερες δυνατότητες σχετικά με το δικό σας αεροπλάνο την ώρα της μάχης. Μόνο σε περίπτωση που πετυχαίνετε



ΤΕΧΝΙΚΕΣ

ΓΙΑ ΒΟΜΒΑΡΔΙΣΜΟΥΣ

Ο τελειώσαμε με τις συμβουλές μας, λέγοντας σας πως θα πετύχετε πιο εύκολο τους επίγειους στόχους. Πλησιάζετε υπό χαμηλά, με τοχύτητα γύρω στα εξοκόσιο knots και ύψος περίπου διακόσιο πόδιο. Οτον είσατε σχεδόν στη κορυφή του στόχου τραβείτε τη μύτη του σκάφους προς τα επάνω και ελευθερώστε τη βόμβα. Με κάμποση εξάσκηση το πράγμα θα σας φονούν πολύ πιο εύκολο οπ'οτι τη πρώτη φορά. Επίσης, επειδή χρειάζεται να πετάτε σε χομηλό ύψος για να πετύχετε ουτό τον βομβορδισμό, απασεύγετε την έγκαιρη ονοκάλυψη σας από το εχθρικά ροντάρ. Το κοτάλληλο όπλο γι'ούτες τις περιπτώσεις είναι η Cluster Bomb. Καλές μοναμοχίες, καλούς βομβορδισμούς, και καλές οπαστολές !!! Μοζί θα το ξοναπούμε στο επόμενο τεύχος. Εσείς σίγουρα θα έχετε πολλά να κάνετε μέχρι τότε !!!

Εβδομαδιαίο Εικονογραφημένο Περιοδικό

ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ ΜΑΝ

όλο έγχρωμο



Γνωρίστε
ένα κόσμο
Φαντασίας
και Περιπέτειας

Μέσα από τις σελίδες του ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ·ΜΑΝ θα έχετε την ευκαιρία να ζήσετε, κάθε βδομάδα, ανεπανάληπτες συγκινήσεις με τους εκπληκτικούς ήρωες της **MARVEL COMICS**. Εκατομμύρια αναγνώστες σ' όλο τον κόσμο, απολαμβάνουν σε κάθε τεύχος τις δυνατές περιπέτειες του καταπληκτικού **Άνθρωπου-Αράχνη**, του απίστευτου **ΧΟΥΛΚ**, του δυναμικού **ΚΑΠΤΑΙΝ ΑΜΕΡΙΚΑ** και εκατοντάδων άλλων ηρώων. Γραμμένα και σχεδιασμένα από κορυφαίους συγγραφείς και σχεδιαστές της **MARVEL**, τα τεύχη του ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ·ΜΑΝ αποτελούν συλλεκτικό είδος καλλιτεχνικής αξίας.

Στην Ελλάδα, ο ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ ΜΑΝ κυκλοφορεί από τις εκδόσεις **ΚΑΜΠΑΝΑ** κάθε Τρίτη και εκτός από τις ιστορίες, θα βρείτε την πιο ενημερωμένη και ζωντανή στήλη για **COMPUTER GAMES**.

ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ ΜΑΝ

Φαντασία και περιπέτεια



Γειά
και
χαρά
σε

όλους τους φίλους αυτής της στήλης. Και αυτό τον μήνα το μαγαζάκι μας έχει να σας προσφέρει πολλές πολλές εκπλήξεις. Αρχίζοντας με τον μηνιαίο διαγωνισμό μας, τους χάρτες για τις πόλεις του Bard's Tale II, spell για τα Bard's Tale I, bloodwych, Mean street και πολλα πολλα Spell που σίγουρα θα σας φανούν χρήσιμα. Τα γραμματά σας μπορείτε να τα στείλετε στο : USER, Σπάρτης 75, 12461, Χαϊδάρι, Γιά την στήλη "SPELL SHOP".

SPELL SHOP

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

ΑΠΡΙΛΙΟΣ '91

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Το μαγαζάκι μας για αυτό το μήνα σας έχει και άλλη μια έκπληξη, έναν διαγωνισμό. Οποιος από εσάς μας στείλει την πιο ολοκληρωμένη λύση για το γνωστό σας "DEJA VU" θα κερδίσει ένα παιχνίδι της αρεσκείας του για το format του υπολογιστή του. Στείλτε τις λύσεις σας μέχρι 25 Μαΐου, στη διεύθυνση :



ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER,
ΣΠΑΡΤΗΣ 75,
12761, ΧΑΙΔΑΡΙ,
ΓΙΑ ΤΟΝ "ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ
ΤΟΥ SPELL SHOP".

ULTIMA IV.

QUEST OF THE AVATAR.
(Β' μέρος και τελευταίο)



Ο φίλος μας Χρόνης Τζιτζιμπάσης από την Λάρισα μας στέλνει κάποια ωραία spell για το πολύ γνωστό μας παιχνίδι Ultima IV. Ζητάει όμως και την βοήθειά σας.

USER 79

Οπου υπάρχει ??? στο κείμενο ο φίλος μας Χρόνης ζητά την βοήθειά σας. Οποιος αναγνώστης γνωρίζει κάτι μπορεί να μας γράψει.

TA SPELLS

Κατέχω τα εξής:

- Q-Quickness** = Ash, ginseng, garlic, silk, pearl, root.
R-Resurrect = Ash, gindeng, garlic, silk, moss, root.
S-Sleep = Ash, gindeng, garlic, silk, moss, pearl, root.
G-Gate = Ash, pearl, Root.
M-Magic Missile = Ash, pearl.
 Αν ξέρετε τα regents για τα άλλα μην διστάσετε στείλτε τα.

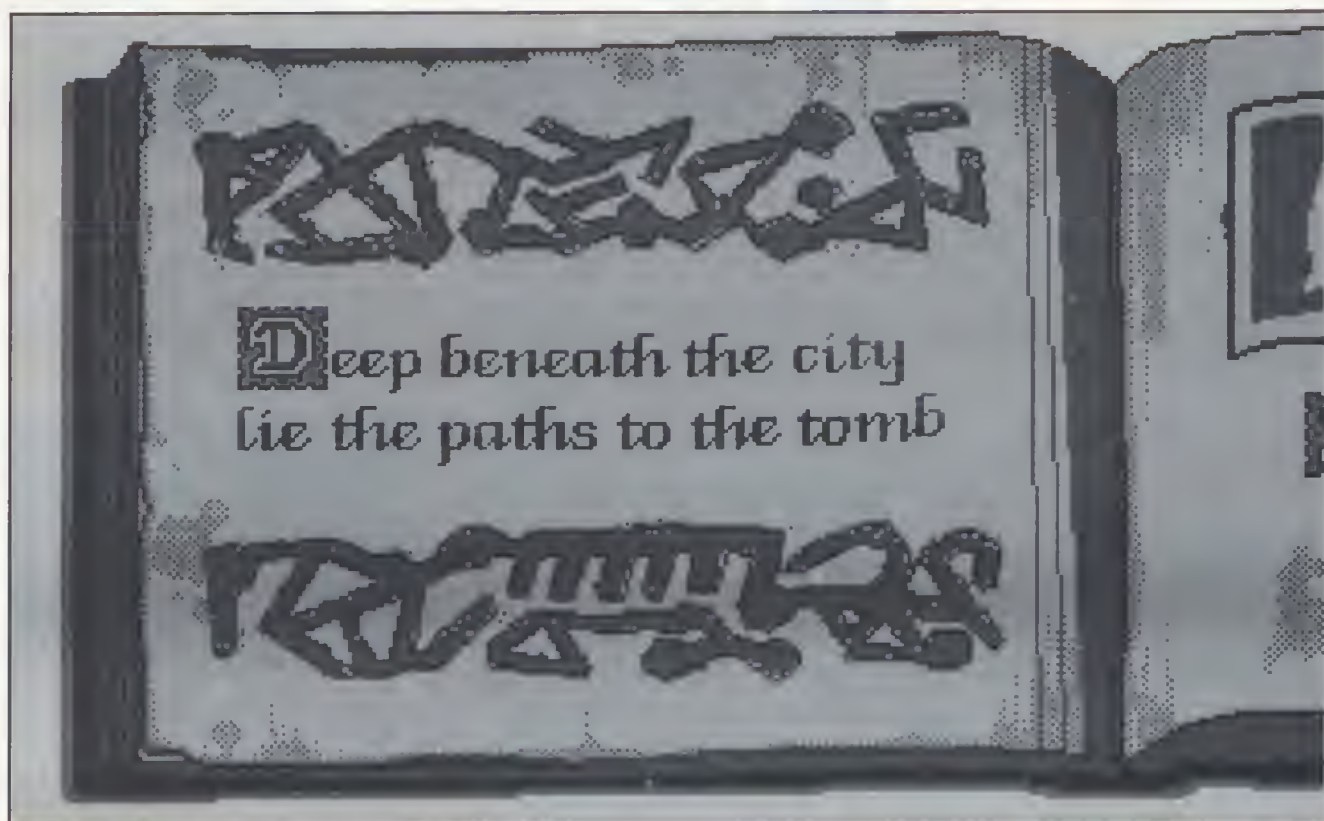
STONES

- 1) Orange: (sacrifice) : use in the altars of love and courage. Βρείτε την στο Dungeon ??
- 2) Green: (Justice): χρήση στα Altar room of ?? και ?? . Βρείτε την στο Dengeon Wrong.
- 3) Yellow: ?? : στα ?? και ?? . Βρείτε την στο Dungeon olespite.
- 4) Purple: ?? : στα alter room of truth and courage. Ρώτα στο Tar στο Trinsic για το που θα την βρεις.
- 5) Blue: (Honesty) : Χρήση στα Alter room of ?? και ?? . Βρείτε την στο Deceit.
- 6) Red: ?? : στα Alter room of courage and love. Βρείτε την στο destart.
 Την χρειάζεστε για να βρείτε το 3ο μέρος κάποιου κλειδιού για την πύλη της ABUSS.

7) White: (Spirituality) : στα Alter room of truth and courage. Βρείτε την στο ?? . Ρωτήστε το φάντασμα του ISAAC που στοιχειώνει στο πανδοχείο (inn) του Skara brae.

EXTRA TIP

- 1) Κάντε meditation στα shrine της Horesty, compassion και Valor για 3 cycles για να ξέρετε πως θα εισχωρήσετε στην Abyss.
- 2) Ρωτήστε τον Nostro για το Rune of Valor.
- 3) Αναζητήστε το Mantra of justice και την green stone στο Dungeon Wrong.
- 4) Το Altar room του Destart συνδέει το Destart με τα covetous, shame και Hythloth.
- 5) Η Lock Lake είναι στο Cove.
- 6) Να επισκέπτεσε τον Seer Hawkwind συχνά και να κάνεις χρήση της σοφίας του για να βοηθήσεις τον εαυτό σου και τις αρετές σου. Κάθε φορά που είσαι έτοιμος ο Seer σου το λέει και τότε πρέπει να πάς σε κάποιο Shrine και να ζητήσεις να κάνεις Elevation για 1-3 cycles ανάλογα (συνήθως 3). Κάθε φορά που γίνεται αυτό γίνεσαι κομμάτι κομμάτι ένας AVATAR. Τότε θα είσαι έτοιμος για να αναζητήσεις το CODEX.
- 7) Για να φτάσεις στην τελική αναμέτρηση με το κακό πρέπει: α) Να κάνεις Elevation σε όλα τα Shrines (8 τις αρετές, όχι της prides, β) να έχεις το κλειδί των τριών κομματιών γ) να κατέχει/γνωρίζει το αγνό AXIOM και δ) την passage word.



LARRY III

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΣΤΙΣ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Ο Φίλος Νίκος Μανουσέλης που έχει κάνει έντονη την παρουσία του στην στήλη του Speel Shop μας στέλνει τις απαντήσεις στις ερωτήσεις που μας εμφανίζονται στην αρχή του Larry III.

Οπως μας λέει ο ίδιος έχυσε πολύ ιδρώτα τον ευχαριστούμε.

Οι ερωτήσεις είναι περιληπτικά δοσμένες.

Jack Benny's Chanffer...	A...B...C(σ)...D
"Who threw the ovealls...	A...B...C...D(σ)
You won't have to kick...	A...B...C(λ)...D(λ)
Candy is candy but...	A(λ)...B(λ)...C...D
Abbie Hoffman wrote...	A(λ)...B...C(λ)...D
Lizzy Borden gave her mather...	A(λ)...B...C(λ)...D
The five Marx Brothers...	A...B(σ)...C...D
Pesticide...	A...B...C(σ)...D
An oil glut is...	A(λ)...B...C(λ)...D
A philanthropist is...	A(σ)...B...C...D
Who fought the battle of Bulge...	A(λ)...B...C...D
Mohamed Ali was Known...	A(σ)...B...C...D
Marijuana has never been called...	A...B...C...D(σ)
Who never won the Nobel Peace...	A...B...C...D(λ)
In the spanish war, the...	A...B...C(σ)...D
Spiro Agnew...	A...B...C(σ)...D
In 1980 Americans supported...	A...B...C...D(σ)

In the mid 70's you had the dry...

A square root...

Senile people...

Henry "Hank"...

Acupuncture...

If you inhaled Agent Drange...

A condominium...

Which was not a 60's group...

The trilateral Comission is...

Two famous sex researchers...

..."Brown is Board of education..."

Canasta is...

...A.R.Y.N...

..."Naked Lunch"...

Artificial insemination...

Artificial intelligence...

The author of this game...

Michail Baryshnikov is...

Who died in love story...

A philatelist...

Comedians often

play in...

A...B...C(σ)...D

Ask any mermaid...

A...B...C(λ)...D(λ)

Charles Dickens

Wrote...

A...B(σ)...C...D

A...B(σ)...C...D

A(σ)...B...C D

A...B...C...D(σ)

A(σ)...B...CAD

A...B...C...D(σ)

A(σ)...B...C...D

A(λ)...B...C...D(λ)

A...B...C...D(σ)

A(λ)...B...C...D

A...B(σ)...C...D

A...B(σ)...C...D

A...B...C(σ)...D

A...B...C...D(σ)

A...B...C...D(σ)

A...B...C(σ) D

A(σ)...B...C...D



A...B...C...D(σ)

A...B...C(λ)... D(λ)

A(σ)...B...C...D

A...B...C...D(σ)



1. Turn on APU (switch L).
2. Pump oil pressure handle (C) three times.
3. Turn on fuel pump (switch Q).
4. Switch to tank with fuel in it (J).
5. Turn on both magnetos (I), push switch to far right position.
6. Pull throttle out (E).
7. Switch ignition on (O).
8. When APU meter (B) reaches 300, press ignition button (N).

LARRY II

Η λύση του Larry II.

(Α' ΜΕΡΟΣ)

**Μας την ζήτησε ο φίλος
Χρήστος Μπακατσέλος και η
παρέα του, από το Γαλάτσι.**

LOOK, μπίτε στο γκαράζ και κοιτά στο δεξιό τοίχο. LOOK, GET DOLLAR. Προχωρήστε βόρεια και δεξιά. Μόλλις το αεροπλάνο περάσει LOOK MAN. Τώρα πηγαίνετε στο Quikie Mart. Μπίτε μέσα και LOOK, LOOK LOTTERY MACHINE, BUY TICKET. Βγείτε και στον φράχτη LOOK HOLE. Πηγαίνετε στο στούντιο της τηλεόρασης. Μέσα στην υπάλληλο, LOOK WOMAN, SHOW TICKET. Σας λέει τα νούμερα που κερδίζουν, όταν σας ρωτήσει τα νούμερα τυπώστε αυτά που σας είπε. Προχωρήστε βόρεια και στον καναπέ SIT, κάποια στιγμή θα σας φωνάξουν από την αριστερή πόρτα τότε STAND. Μπίτε στο δωμάτιο. Εκεί γίνεται ένας διαγωνισμός που κερδίζετε μια κρουαζιέρα. Γυρίστε και πάλι στον καναπέ και SIT. Τώρα σας φωνάζουν από την δεξιά πόρτα, STAND. Κερδίζετε ένα τσέκ. Βγείτε τώρα και πηγαίνετε στο κατάστημα με τα ρούχα, μπίτε μέσα και LOOK, GET SWIM SUIT, LOOK WOMAN, PAY MONEY. Τώρα πηγαίνετε στο κουρείο και στην καρέκλα SIT. Αφού τελειώσετε πηγαίνετε στο Swabs Drugs. Μπίτε μέσα και στο τελευταίο αριστερά ράφι, LOOK SHELVES, GET SUNSCREEN, PAY MONEY. Τώρα πηγαίνετε και πάλι στο Quikie Mart. Μπίτε μέσα και USE SODA DISPENSER, PAY MONEY. Βγείτε και πηγαίνετε στο μουσικό κατάστημα. Μπίτε μέσα και στην κοπέλα LOOK GIRL, TALK GIRL. Φυγέτε, ξαναγυρίστε στην αρχική οθόνη και LOOK BIN, SEARCH BIN, GET PASSPORT. Πηγάνετε τώρα στο κρουαζιερόπλοιο, στον έλενχο SHOW TICKET.

Πλοίο.

Το πλοίο έχει ξεκινήσει. Πηγαίνετε στο κουρείο του πλοίου και SIT. Βγείτε και πηγαίνετε στο μπάρ του πλοίου, εκεί LOOK, GET SPINACH DIP. Αφού φύγετε από το μπάρ πηγαίνετε στο δωμάτιο σας, εδώ LOOK, LOOK NIGHTSTAND, GET GRUIT. Στην πόρτα που βρίσκετε δεξιά OPEN DOOR. Μην μπίτε και άλλο μέσα αλλά ακούστε τι θα σας πεί, βγείτε και ξαναμπίτε κλείνοντας και ανοίγοντας την πόρτα. Τώρα το δωμάτιο είναι άδειο. Τώρα LOOK, LOOK NIGHTSTAND, OPEN STAND, LOOK IN STAND, GET KIT, γυ-

ρίστε στο δωματιό σας και κλείστε την πόρτα. Τώρα WEAR SWIMSUIT. Αφού το φορέσετε πηγαίνετε στην πισίνα. Στην πισίνα υπάρχει μια άδεια ξαπλώστρα, πλησιάστε την και USE SUNSCREEN, SIT μετά από λίγο STAND, μπίτε μέσα στην πισίνα και SWIM, στο κέντρο περίπου της πισίνας DIVE, στο μπάτο της πισίνας βλέπετε ένα bikini top, GET BIKINI TOP, βγείτε στην επιφάνεια και στην σκάλα GET OUT, USE SUNSCREEN. Γυρίστε στο δωματιό σας και CHANGE CLOTHES. Αφού φορέσετε τα ρούχα σας πηγαίνετε στην καμπίνα του καπετάνιου. Προχωρήστε όσο πιο δεξιά μπορείτε και LOOK, LOOK CONSOLE, LOOK TERMINALS, LOOK LEVER, TURN LEVER, τώρα βγείτε προσεκτικά και πηγαίνετε στην βάρκα, εκεί GO IN BOAT, THROW DIP, WEAR WIG. Μετά από μέρες φτάνετε στο νησί, αφού βγείτε στην παραλία πηγαίνετε δεξιά και TALK TO WOMAN, μην την ακολουθήσετε όμως, περιμέντε λίγο και μετά φύγετε.

Ζούγκλα.

Στην μέση περίπου της οθόνης κάντε LOOK, LOOK VEGATION, LOOK FLOWERS, GET FLOWER. Μετά βρίσκεστε στο ρεστοράν, TALK MAN, SIT, όταν σου ετοιμάσουν το τραπέζι SIT αλλά μην φάς, STAND και στον μπουφέ LOOK BUFFET, GET KNIFE. Φυγέτε, φτάνετε στο ξενοδοχείο. Στο αριστερό

κομοδίνο LOOK, GET MATHES, μπίτε μέσα στην τουαλέτα και LOOK, GET SOAP. Φεύγετε και πηγαίνετε στο κουρείο εκεί SIT. Βγαίνοντας στην παραλία πηγαίνεται δεξιά, πάνω στους βράχους υπάρχει ένα μαγιά, LOOK, GET BIKINI BOTTOM. Ξαναγυρίστε στο ξενοδοχείο. Πηγαίνετε πάνω και δεξιά ώστε να μην φαίνεστε και WEAR BIKINI, PUT THE SOAP IN THE BIKINI TOP. Τώρα έτσι όπως είστε πηγαίνετε στο κουρείο και SIT. Αφού βγείτε από το κουρείο πηγαίνετε στην παραλία, αυτή τη φορά προχωρήστε προς τα αριστερά. Αφού περάσετε τους πράκτορες χωρίς να καταλάβουν ότι

είστε εσείς λόγο της μεταμφίεσης διασχίστε το μονοπάτι. Αμέσως μόλις σας εμφανιστεί το μήνυμα ότι σταμάτησες για λίγο WEAR CLOTHES. Στο αεροδρόμιο στους δύο Krisna GIVE FLOWER, μπίτε μέσα. Τώρα προχωρήστε αριστερά και μετά βόρεια. Μπίτε στο κουρείο και LOOK WOMAN, SIT. Βγαίτε και πηγαίνετε δύο οθόνες δεξιά, στον άνδρα LOOK, LOOK MAN, TALK MAN, SHOW PASSPORT. Πηγαίνετε δεξιά και καθήστε μπροστά στην ταινία αποσκευών. Σε κάθε βαλίτσα που περνά κάντε GET BAG. Η 12η βαλίτσα έχει βόμβα. Αφού σκάσει και φύγουν όλοι από την ουρά πλησιάστε τον υπάλληλο και BUY TICKET. Πηγαίνετε δεξιά και στον άντρα TALK TO MAN, SHOW PASSPORT. Πηγαίνετε άλλες δύο οθόνες δεξιά. Στο μπάρ LOOK, READ SIGN, BUY FOOD, LOOK IN PLATE, GET PIN. Δεξιά σου υπάρχουν κάποια μηχανήματα πλησιάστε και USE MACHINE. Τώρα μπορείτε να ανέβετε τις σκάλες. Βρίσκεστε στην αίθουσα αναχώρησης LOOK, LOOK COUNTER, GET PAMPHLET, στον άνδρα TALK TO MAN, SHOW TICKET. Μπίτε μέσα στο αεροπλάνο και καθήστε, εδώ GIVE PAMPHLET, LOOK, GET BAG, STAND. Πηγαίνετε στο πίσω μέρος του αεροπλάνου, προχωρώντας κάτω και δεξιά. Εδώ WEAR PARACHUTE, LOOK DOOR, PICK LOCK, TURN HUNDLE, OPEN DOOR, OPEN PARACHUTE.



ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

BIT-72*

THE BEST GAME CONSOLES



ΛΙΑΝΙΚΗ ΤΙΜΗ
ΕΚΠΛΗΞΗ
23.950 ΜΕ Φ.Π.Α.

- ✓ ΓΡΑΦΙΚΑ ARCADE
- ✓ STEREO ΗΧΟ
- ✓ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΑΠΟ 100 GAMES
- ✓ DOUBLE DRAGON, BATMAN
- ✓ ROBOCOP
- ✓ ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ
- ✓ 6 ΜΗΝΕΣ ΕΓΓΥΗΣΗ

BIT-72 GAME CONSOLE*
ΣΥΝΔΕΣΤΕ με TV ή Monitor
και απολαύστε ατελείωτες
ώρες ψυχαγωγίας σπίτι σας

*NINTENDO COMPATIBLE

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ

Greek SOFTWARE

ΠΡΙΓΚΗΠΟΝΗΣΩΝ 28

ΤΗΛ. (01) 6448505, 6443759 - FAX (01)-6442412



ΤΑ ΜΗΛΑ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟ ΔΕΝΤΡΟ!

Παρουσιάζοντας τους νέους υπολογιστές της Apple Computer Inc.®

ΤΟΥ Ρ. ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ

Τα τελευταία χρόνια έχουν πέσει πολλά «σύνορα». Εκτός από τα πολιτικά, οικονομικά, πολεμικά γεγονότα (τα οποία δεν επιρραίζουν τους φοβερούς Users που διαβάζουν USER) τι θα μπορούσε να σας τaráξει και να σας ανυσηχήσει (Ειδικά αυτούς τους Users που έχουν Amiga, Atari ST ή Archimedes);

Οι νέα σειρά υπολογιστών της Apple® που εκτός από τα φοβερά χαρακτηριστικά τους, το ίδιο φοβερή είναι και η τιμή τους!

Ναι πλέον ανήκουν στο παρελθόν οι ημέρες που προσπαθούσαμε να πιάσουμε τα μήλα που κρέμοταν πάνω από την μηλιά και δεν τα καταφέρναμε.

Τώρα αυτά τα μήλα έχουν πέσει στο έδαφος και μπορεί να τα μαζέψει ο οποιοσδήποτε (με μερικές εκατοντάδες χιλιάδες στο καλάθι του!). (Ρε τον.... τι παρορμειώσεις σκέφτομαι τσ! τσ! τσ!).

Το USER πάντα πρωτοπόρο, είχε για λίγες ημέρες στη διάθεση του τα νέα μοντέλα της Apple® και πιο συγκεκριμένα: τον Macintosh Classic, τον Macintosh LC και τον Macintosh II si. Απολαύστε τα!

ΓΕΝΙΚΑ

Πριν σας παρουσιάσω τα νέα μοντέλα θα ήθελα να σας πω μερικά χαρακτηριστικά των μηχανημάτων Apple Macintosh, τα οποία τα έκαναν να ξεχωρίζουν από τον υπόλοιπο (εκείνα τα χρόνια) πράσινο κόσμο (του MS-DOS). Καταρχήν ήταν τα μοναδικά μηχανήματα που είχαν ποντίκι, γιατί το λειτουργικό τους ήταν, (είναι και θα είναι) γραφικό (πως λέμε Workbench, GEM κ.τ.λ.). Ήταν οι πρώτοι υπολογιστές που έφερναν επάνω τους πραγματικές γραμματοσειρές και ο χρήστης μπορούσε να τις δει στην οθόνη του, μέσα από οποιοδήποτε πρόγραμμα. Το λειτουργικό τους και η λογική των προγραμμάτων ήταν και είναι τόσο εύκολα (με την χρήση του ποντικιού), που μαθώντας το λειτουργικό, ήξερες να χρησιμοποιείς το 60% των προγραμμάτων (και κατά συνέπεια δεν χρειάζεται να θυμάσαι εντολές και συντάξεις κ.τ.λ. μειώνοντας δραματικά τον χρόνο εκμάθησής του). Και πάρα πολλά ακόμα που θα ήταν άσκοπο να σας τα πω εάν δεν τα δείτε μόνοι σας.

MACINTOSH CLASSIC

Ισως σε κάποια έκθεση υπολογιστών, να έχετε παρατηρήσει κάτι κουτί χρώματος γκρι με μια μικρή μονόχρωμη 9 ιντσών οθόνη. Αυτό είναι το πλέον κλασσικό σχήμα ενός Macintosh που έχει μείνει στην ιστορία. Ένα μικρό κουτί που χωράει σε οποιοδήποτε χώρο, καταλαμβάνοντας μικρή επιφάνεια στο γραφείο, και μεταφέρετε εύκολα λόγω της υποδοχής που υπάρχει πάνω από το κουτί για να μπαίνει το χέρι. Ο επεξεργαστής του είναι ο 68000

το software και δεν υπάρχει ποτενσιόμετρο (είπαμε το κόστος χαμηλό). Ομως υπάρχει κάτι καινούργιο - σε σύγκριση με το πιο παλιό μοντέλο - τον Macintosh Plus: Τώρα πιά ο σκληρός δίσκος μπορεί να είναι μέσα στο κουτί κάνοντας ένα πολύ μικρό σύνολο αλλά ταυτόχρονα δυνατό (στα MacPlus ο σκληρός δίσκος ήταν εξωτερικός). Ο προερατικός σκληρός δίσκος είναι 40 MB χωρητικότητας. Άλλο χαρακτηριστικό είναι ότι τώρα πιά το drive του είναι 1.44 MB χωρητικότητας και αναγνωρίζει εκτός από δισκέτες Mac και MS-DOS και OS/2 και ProDOS. Έτσι δίνε-

ται η δυνατότητα στον χρήστη να ανταλλάξει δεδομένα από έναν υπολογιστή σε έναν άλλο. Έχει έξι θύρες για σύνδεση περιφερειακών που σας επιτρέπει να συνδέσετε διάφορα περιφερειακά της Apple (και μερικών τρίτων κατασκευαστών). Επίσης διαθέτει το γνωστό πρωτόκολλο δικτύου, το AppleTalk, το οποίο με ένα καλώδιο και ένα μικρό κουτάκι είσατε σε δίκτυο! (ούτε κάρτες, ούτε τίποτα). Αυτό που μας εντυπωσίασε περισσότερο είναι



Motorola στα 8 MHz. Η κεντρική του μνήμη RAM είναι 1 MB και μπορεί να επεκταθεί στα 4 MB. Η οθόνη του είναι 9 ιντσών, όπως είπαμε και πιο πάνω αλλά η ευκρίνεια που προσφέρει είναι κυριολεκτικά το κάτι άλλο (δεν ξέρω εάν έχετε δει μια διαφήμιση απορρυπαντικού με μια κυράτσα που λέει: ΡΕ ΑΣΤΡΑΨΕ ΤΟ ΜΑΤΙ ΜΟΥ!! το ίδιο θα πούμε και εμείς για την οθονούλα). Η ρύθμιση της οθόνης γίνεται μέσα από

το σχήμα του. Πολύ κομψό καταλαμβάνει λίγο χώρο και το πιο σημαντικό μεταφέρεται παντού. Διατίθεται σε δύο configurations με 1MB και 1 drive ή με 2MB, 1 drive και σκληρό δίσκο 40 MB.

MACINTOSH LC

Λοιπόν User-άδες να μου το θυμηθείτε αυτό το μηχανάκι θα γράφει ιστορία!! Είναι σ' από φτη-

νός έγχρωμος υπολογιστής της Apple που έχει βγει ποτέ. Βέβαια για να το πετύχουν αυτό έχουν κάνει μια πλακέτα πραγματικό έργο τέχνης, αλλά από θύρες επέκτασης μόνο μία. Καταρχήν βλέποντάς το δεν μπορείς να φανταστείς ότι αυτό το κατ'ίριζα (το CPU είναι σε μέγεθος κουπίου rizza) περιέχει τον 68020 στα 16 MHz, 2MB μνήμη που επεκτείνεται στα 10 MB, ένα Super Drive (με ίδια χαρακτηριστικά σαν του drive του Mac Classic), σκληρό δίσκο 40 MB και όλες τις θύρες για σύνδεση περιφερειακών που έχει και ο Classic. Εκτός από αυτά, περιέχει και μία είσοδο ήχου (στη συσκευασία περιλαμβάνεται και μικροφωνάκι), από την οποία μπορείτε να γράφετε τους ήχους που θέλετε είτε για να τους δουλεύετε από τις ρυθμίσεις, είτε από διάφορα άλλα προγράμματα.

Επίσης, ένα άλλο υπέρ αυτού του υπολογιστή είναι η κάρτα που μπαίνει στην μοναδική θύρα επέκτασης του και τον κάνει συμβατό με τον Apple IIe (Η παλιό θα τον θυμούνται, για τους νέους λέω ότι ο Apple IIe έμοιαζε σε γραφικά και δυνατότητες με τον Commodore 64 και υπάρχουν για αυτόν άπειρα προγράμματα, παιχνίδια κ.τ.λ.). Οι οθόνες που έχουν βγει για αυτόν είναι 12 ιντσών. Στην μονόχρωμη των 12 ιντσών



έχουμε 16 τόνους του γκριζου. Στην έγχρωμη 12 ιντσών έχουμε 256 χρώματα ή αποχρώσεις του γκρι. Με την προσθήκη 512 VRAM SIMM πετυχαίνουμε 32.000 χρώματα στην έγχρωμη οθόνη και 256 τόνους του γκρι στην μονόχρωμη. Αρκετά καλό ποσό χρωμάτων ή γκριζών. Το πιο αξιοπερίεργο όπως είπα και στην αρχή είναι το μέγεθός του το οποίο με ένα πιο μεγάλο monitor χάνεται το CPU!!

ΓΕΝΙΚΑ ΤΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΤΟΥ Macintosh®

Το λειτουργικό σύστημα του Macintosh, είναι αυτό που τώρα άλοι επιδιώκουν να έχουν στα μηχανήματά τους.

Ομως παρά τις προσπάθειες, πιστεύω, ότι θα πρέπει να δουλέψουν αρκετά ακόμα για να πετύχουν αυτά το αποτέλεσμα που προσφέρει η Apple όλα αυτά τα χρόνια.

Μερικά χαρακτηριστικά του Finder (η ονομασία του συστήματος) είναι τα εξής:

- Συμβατότητα με χιλιάδες εφαρμογών και προγραμμάτων (Προγράμματα που έχουν φτιαχτεί το 1982 τρέχουν ακόμα και στο πιά νέο σύστημα που έχει κυκλοφορήσει).

Και αυτό γιατί στη Rom του Macintosh υπάρχει το ToolBox (Programmer Tools), το οποίο περιέχει όλες τις ρουτίνες για να δώσει ο προγραμματιστής το Macintosh interface στον χρήστη, χωρίς να σπαταλάει πολύτιμες ώρες στο να φτιάχνει μόνος του τα παράθυρα τα scroll bars κ.τ.λ.

- Το γνωστό Macintosh User Interface που περιλαμβάνει ποντίκι, παράθυρα, pull-down μενού κτλ.

(Τα οποία έχουν την σταθερότητα και την ταχύτητα που απαιτεί ο χρήστης, ο νωών νοήτω)

- Το λειτουργικό σύστημα Multi-Finder (Το οποίο επιτρέπει στο χρήστη να έχει παραπάνω απο μια εφαρμογή ανοιχτή και να ανταλλάσει δεδομένα απο την μία στην άλλη).

- Λειτουργίες Αντιγραφή,Κοπή και Κάλληση (Cut-Copy-Paste) οι οποίες διαχειρίζονται ΚΑΙ γραφικά ΚΑΙ κείμενο.

- Τυπογραφικής ποιότητας PostScript® εκτύπωση κειμένου.

- Λειτουργικά σύστημα δικτύωσης AppleTalk® ενσωματωμένο.

Ολα αυτά κάνουν την Apple να υπερέχει, σε αυτά που οι άλλες εταιρείες προσπαθούν τώρα να προσφέρουν.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Αξίζει να πούμε ότι η Apple με αυτά τα τρία μοντέλλα δίνει την ευκαιρία σε αυτούς που ήθελαν εναν Macintosh αλλά δεν είχαν τόσα πολλά χρήματα, να το αγοράσουν τώρα. Αυτά το μηχανήμα ΔΕΝ (ΔΕΝ,ΔΕΝ) είναι για παιχνίδια, αντίθετα είναι για προγραμματισμό (κάπως πιά ανώτερο απο τον κοινό προγραμματισμό. Δείτε την HyperCard και θα καταλάβετε), για εφαρμογές DeskTop Publishing (καμμία σχέση με Windows, GEM κ.α. που υπάρχουν στα PC. Το περιοδικά που κρατάτε στα χέρια σας έχει θγει απο Macintosh), για γραφιστική (Υπάρχουν φοβερά προγράμματα για postScript γραφικά), Multimedia (ειδικά τώρα που περιλαμβάνει μικράφωνο και sampling software) και θέβαια όλα αυτά στο φιλικό περιβάλλον του Macintosh. Η οποία φιλικότητα οφείλεται σε μεγάλο βαθμό και στην ελληνική αντιπροσωπεία που έχει ξεελληνίσει τα πάντα στους υπολογιστές Macintosh. Απο τα εγχειρίδια χρήσης έως και το λειτουργικά. Εαν λοιπόν είσατε λάτρης των 68XXX της Motorola, έχετε θαιρεθεί τα παιχνίδια και η δουλειά σας έχει σχέση με αυτές τις κατηγορίες που αναφέραμε πιά πάνω τάτε πιάστε και εσείς ένα μήλο απο κάτω!! (Για πληροφορίες στις τιμές απευθυνθείτε στην αντιπροσωπεία των Macintosh : Rainbow Computers, τηλ: 9012 892 ή στους dealers της Apple.)

MACINTOSH IISI

Οπιά επαγγελματικές, αλλά και πιά ακριβάς, απο τους τρεις είναι ο Macintosh IISI. Έχει επεξεργαστή 68030 που τρέχει στα 20 MHz. Ο σκληρός δίσκος είναι 40 MB ή 80 MB. Παίρνει προαιρετικά μαθηματικά συνεπεξεργαστή 68882 επίσης στα 20

MHz. Έχει ενσωματωμένη PMMU και μπορεί να τρέξει Apple Unix. Και εδώ υπάρχουν όλες οι θύρες για την σύνδεση περιφερειακών καθώς επίσης και η είσοδο για ήχο. Στον IISI υπάρχει μια μεγάλη ποικιλία απο οθόνες που μπορεί να διαλέξει κανείς. Ετσι υπάρχει επιλογή μεταξύ έγχρωμων 13 ιντσών, μονόχρωμων μεγέθους A4, έγχρωμες double page κ.α.



HAND HELD CONSOLES, κονσόλες χειρός, χειριού όπως λέμε στα Ελληνικά υπάρχουν πολλές. Πόσες όμως υπάρχουν, επώνυμα στην Ελληνική Αγορά και πόσες πραγματικά αξίζουν; Οχι, δεν είναι ρητορική ερώτηση και δυστυχώς δεν ξέρω την απάντηση. Όμως ένα είναι σίγουρο: το μηχανηματάκι που βλέπετε στην φωτογραφία και που σας παρουσιάζουμε αυτή τη στιγμή είναι καλό!

GAMATE

ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΑΠΟΨΗ

Εξαιρετικά καλός χρωματισμός σε ένα βαθύ μολυβίγκρι που δίνει αμέσως μια όψη ακριβού μηχανήματος στο GAMATE. Κατά τ'άλλα έχουμε στο κάτω μέρος του πολύ καλά κλεισμένες τις θέσεις για τις μπαταρίες (4 των 1.5 V) και στα πλάγια διακρίνουμε μια θύρα επέκτασης ή μάλλον σύνδεσης, το κουμπί ON-OFF, έναν ρυθμιστή έντασης ηχού, βίσμα για ακουστικά ώστε να μην ενοχλείτε τους γύρω σας, βίσμα επίσης για να παίρνει μετασχηματιστή στα 6V και έναν ακόμα ρυθμιστή του κοντράστ ανάλογα με τον φωτισμό που υπάρχει. Στο πάνω μέρος του, δηλαδή στην όψη που βλέπετε όταν παίζετε υπάρχει η οθόνη υγρού κρυστάλλου, τετράγωνη 5X5 εκατοστών, σε ελαφρά υπερυψωμένο σημείο ενώ γύρω του υπάρχουν: αριστερά το αρκετά ποιοτικό ηχείο και τα βελάκια όπως στα joypads τα οποία αντικαθιστούν το joystick που το μηχανήμα δεν χρησιμοποιεί. Στα δεξιά υπάρχουν τέσσερα κουμπιά με τα οποία επιλέγετε τα επίπεδα και την μουσική του παιχνιδιού ενώ τα άλλα δύο λειτουργούν σαν fire. Το μέγεθος του μηχανήματος χωράει άνετα σε δύο χέρια αλλά και σε ένα ακόμα κάθετα βολικά. Το βάρος του είναι κατονικό για το μέγεθός του και το ότι δεν υπάρχουν γωνίες βοηθάει γενικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η αρκετά μεγάλη μονόχρωμη οθόνη του έχει ανάλυση 160*160 pixels δίνοντας ένα πολύ καλό αποτέλεσμα. Η ταχύτητά του είναι πολύ καλή και μαζί με τον ήχο που φτάνει τα επίπεδα



ενόAmstrad CPC μας άφησε εξαιρετικά ικανοποιημένους.

CUBE - UP

Εται ονομάζεται το παιχνίδι που μας δόθηκε μαζί με το μηχανήμα για να το τεστάρουμε. Προκειται δηλαδή για ένα Tetris με άλλο όνομα. Η κίνηση ήταν καλή και τα sprites είχαν διαστάσεις 8*8 ή 4*16 το ανώτερο pixels πράγμα που είναι ικανοποιητικό. Φυσικά ένα παιχνίδι σαν το Tetris δεν είναι το ιδανικό για να κάνεις κριτική σε ένα μηχανήμα αφού δεν περιλαμβάνει scrolling ή πολλά ταυτόχρονα κινούμενα αντικείμενα. Στα ανωτερα επίπεδα πάντως γίνονταν υπερβολικά γρηγορο.

CARTRIDGES

Το cartridge έχει το μέγεθος και τις διαστάσεις μίας μικρής κάρτας, μπαίνει εύκολα είναι ανθεκτικό και μπαينوβαίνει σε ασφαλές μέρος στο μηχανή-

μα εύκολα και σταθερά. Προβλέπεται σύντομα να κυκλοφορήσουν πολλοί ακόμα τίτλοι (το CUBE-UP δίνεται μαζί με το μηχανήμα σαν δώρο).

ΓΕΝΙΚΑ

Πρόκειται για ένα μηχανήμα που σίγουρα θα βρει την θέση του μέσα στην Ελληνική αγορά σύντομα καθώς απευθύνεται σε όλους τους gamers. Με καλή απόδοση, αποτελεσματική και εύκολη προσαρμογή σε όλες τις συνθήκες (εννοώ ότι και στο λεωφορείο ήταν απόλαυση να παίζεις μαζί του!) μαζί με την τιμή του θα αποτελέσει μια πολύ καλή αγορά. Εξάλλου αν δεν το θέλετε για τον εαυτό σας, τί θα λέγατε να το κάνετε δώρο;

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	85
ΗΧΟΣ	89
ANIMATION	80

PHOTON PAINT

Τα PHOTON PAINT-II είναι ένα αρκετά καλό σχεδιαστικό πρόγραμμα και παλύ βελτιωμένο σε σχέση με την παλιά έκδοσή του. Πράγματι είναι εντυπωσιακό το πόσο εύκολα μπορεί να κάνεις ένα απλό σκίτσο, χρησιμαποιώντας τα PHOTON PAINT-II, αλλά και τα πόσα μακριά μπορεί να φτάσει σχεδιάζοντας σε επαγγελματικό επίπεδο.

Αφού τα πρόγραμμα φορτώσει βριακόμαστε στα menu των κυρίως επιλογών, με την παλέτα των χρωμάτων. Αρχικά διαλέγουμε τα χρώματα που θέλουμε στη βούρτσα και στα background, με το left και right mouse button αντίστοιχα, αφού βάλουμε τον κέρσορα πάνω στο χρώμα. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στην πάνω δεξιά γωνία των επιλογών, και πατώντας το αριστερό mouse button, εμφανίζονται οι ρυθμίσεις της απόχρωσης, της φωτεινότητας και της έντασης των χρωμάτων που διαλέξαμε, και στις οποίες φυσικά μπορούμε να επεμβούμε. Τα menu αυτό ονομάζεται fast menu και μπαράμε επίσης να διαλέγαμε από αυτό το μέγεθος και τα σχήμα της βούρτσας μας, τα είδος των γραμμών (ευθείες, καμπύλες, διακεκομμένες ή συνεχόμενες).

Μια σπουδαία επιλογή του fast menu είναι αυτή που μας δίνει την δυνατότητα να μεγεθύνουμε όποια σημείο του σκίτσου θέλαμε, σε διάφορους βαθμούς μεγένθυσης, και να επεμβούμε κόνοντας πιο ακριβείς κινήσεις. Μπορούμε έτσι να σχεδιάσουμε με επιτυχία κόπια αμεία που απαιτούν μεγαλύτερη ακρίβεια, αλλά και να περάσουμε πια σίγαυρα τις διαρθώσεις μας, χωρίς να φοβόμαστε ότι θα αλλαιώσαμε το σκίτσο μας, αλλάζοντας ακόμη την εικόνα μας pixel προς pixel.

Μια ακόμα πολύ σημαντική επιλογή είναι το Scissors/Ψαλίδι με την οποία περικλείουμε όπιο καμμάτι της εικόνας θέλουμε σε κάποιο πλαίσιο, και αντικαθιστούμε με αυτό τη βούρτσα μας. Τώρα με την κίνηση του mouse κινείται και το κομμάτι της εικόνας που διαλέξαμε, και πατώντας τα left mouse button, το τοποθετούμε σε όποια μέρας της οθόνης και όσες φορές θέλουμε. Άλλες επιλογές από το fast menu, είναι η παρεμβολή γραμματοσειρών (Text Tool), η ματαίωση της τελευταίας κίνησης (Undo), το Restore Previous Brush Tool, που κρατάει στην μνήμη την τελευταία επιλογή του Scissors Tool, το Fill Tool που γεμίζει με χρώμα κάποιο σχέδιο στην οθόνη, και το Pix Tool που κάνει το λεγόμενο pixelization: Χωρίζει δηλαδή την οθόνη σε μεγάλα pixels,

που το καθένα παίρνει το χρώμα που κυριαρχούσε στα μέρος της εικόνας που αντικατέστησε.

Αφού κάναμε τις βασικές επιλογές μας, που μπορεί να γίνουν και από το πληκτρολόγιο, κλείνουμε το παράθυρο για να έχουμε ελεύθερη την οθόνη (ή το μετακινούμε σε ελεύθερα μέρας της), και τα επαναφέραμε όποτε τα χρειαζόμαστε πατώντας τα πλήκτρο Help ή επιλέγοντας τα fast menu από τα menu "Project". Πατώντας τώρα τα right mouse button βλέπαμε μία μπάρα επιλογών που βρίσκεται στα πάνω μέρας της οθόνης και απατελείται από διάφορα menu με τις ενταλές του προγράμματος.

Τα πρώτα menu ονομάζεται Project. Αυτό το menu περιλαμβάνει γνωστές λειτουργίες, όπως τα να καθαρίζουμε την οθόνη, να κάνουμε save, load, print και delete κάποιου file που αποθηκεύσαμε, κάποιου σκίτσου που τελειώσαμε, ή που θέλαμε να συνεχίσουμε, ή κάποιου έταιμου που θέλαμε να τραπαπαήσουμε. Από αυτό τα ίδια menu μπαράμε να καθορίσουμε τα base colors που προτιμάμε (είναι τα χρώματα που θα χρησιμοποιήσει τα Ham mode της AMIGA, μια και το PHOTON PAINT-II είναι από τα λίγα προγράμματα που μπαράν να "αντέξουν" 4096 χρώματα στην οθόνη. Εδώ όμως χρειάζεται προσοχή. Το να γίνει κάποια παράληψη στα base colors, είναι παλύ πιθανό, όταν μάλιστα στα σκίτσο αας σκαπεύεται να χρησιμοποιηθεί μεγάλη παικιλία χρωμάτων, τότε είναι πρατιμότερα να διατηρήσεται τα current base colors. Αλλά για να μην μπερδευήτε τα χρώματα σε ομάδες και να διαλέξετε ένα αντιπροσωπευτικό χρώμα από την κάθε ομάδα.

Κάτω από την base colors είναι η εντολή Alternate, που οδηγεί ο'ένα submenu, απόπου μεταφερόμαστε σε μια άλλη οθόνη, που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε σαν "προσωρινή αποθήκη".

Η επόμενη εντολή Font μας δίνει την δυνατότητα να προσθέσουμε γράμματα στην εικόνα μας. Είναι δηλαδή όμοια με την TextTool του Fast menu, μόνα που εκτός από τα είδος των γραμμάτων διαλέγεις και το μέγεθος τους. Ακριβώς από κάτω υπάρχει η εντολή Video, που είναι μία από τις καινούργιες εντολές του προγράμματος που σε βοηθάει να δεις αλακληρωμένη την ταινία σου εικόνα πιας εικόνα. Τα Project menu τελειώνουν

με τις εντολές About που μας δίνει πληροφoρίες για τους δημιουργούς του PHOTON PAINT-II, και Quit, με την οποία βέβαια βγαίνουμε από το πρόγραμμα.

Δίπλα από το Project menu βρίσκεται τα Preferences menu, που έχει αρκετές ομοιότητες με τα γνωστά Directory του Workbench, Preferences. Πρώτη επιλογή είναι τα Screen Mode, που μπορούμε να διαλέξουμε την ανάλυση της οθόνης: 320x200, 320x400, 325x240, 352x480. Οι δύο τελευταίες αναλύσεις ξεπερνούν τα αρατό όρια της οθόνης (overscan).

Ακαλαυθεί τα Exact Color. Εχοντας επιλέξει την ενταλή αυτή, υποχρεώνουμε το πρόγραμμα να απεικονίζει ακριβώς το χρώμα που επιλέξαμε. Αλλιώς, υπάρχει κόπια μικρή απόκλιση, ανάλογα με τα χρώματα των παρακειμένων pixels.

Η Keep Undo και η Keep Brush, είναι δύο ενταλές προτεραιότητας, που κάνουν τα πρόγραμμα να κρατά την αναγκαία μνήμη ελεύθερη για την εκτέλεση των εντολών Undo και Restore Previous Brush Tool του Fast Menu. Αλλιώς, όταν η μνήμη δεν επαρκεί, τα πρόγραμμα επιστρατεύει και τους buffers της Undo και της Restore Previous Brush Tool. Η επόμενη ενταλή Fast Brush χρησιμαποιήτε όταν θέλουμε να ενεργαπαήσουμε την τελευταία βούρτσα που έχουμε χρησιμαποιήσει στο πρόγραμμα. Ενώ η επόμενη εντολή Clear to First επαναφέρει την πρώτη βούρτσα που χρησιμαποιήθηκε στα πρόγραμμα, σβήνοντας όλες τις άλλες.

Συνεχίζουμε με την επιλογή Load Prompting, που όταν την επιλέξαμε και κάνουμε Load σε κάποια εικόνα με διαφαντική ανάλυση απ'αυτή που έχουμε στην οθόνη, τότε το prompt παράθυρο μας ρωτά αν θέλουμε να αλλάξουμε την ανάλυση μ'αυτήν της εικόνας που κάναμε Load.

Από κάτω υπάρχει η επιλογή Coordinates που εμφανίζει στην οθόνη τις συντετεγμένες της βούρτσας μας στην καρυφή του Fast Menu. Η πιο λειτουργική επιλογή του Preferences menu είναι η Mouse Speed. Πραγματικό, είναι φορές που θέλεις μεγάλη ακρίβεια στη σχεδίαση σου (όταν π.χ ζωγραφίζεις ένα πρόσωπο), και που η normal ταχύτητα του mouse είναι αρκετό γρήγορη γ'αυτό. Θέλεις δηλαδή μικρή μετακίνηση της βούρτσας σου, με μεγαλύτερη του mouse. Τότε διαλέγουμε το slow mouse speed. Είναι

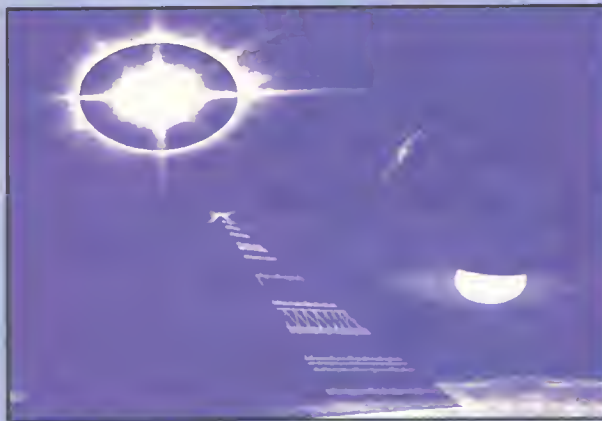
βέβοιο κουροστικό το πάσο οργά κινείται ο κέρσορας πάνω στην οθάνη, άτον πηγοίνεις από επιλογή σε επιλογή, η ακρίβεια όμως απαιτεί θυσίες. Άλλες φορές πάλι θέλεις τοχύτητο, άπως ότον είναι νο γεμίσεις με χρώμα κάποιο μέρος του σχεδίου. Τότε διαλέγουμε τη fast mouse speed, όπου με μικρές μετακινήσεις του mouse η βούρτοο καλύπτει με γαλύτερη επιφάνειο στην οθάνη.

Η ρύθμιση κοι το κεντράρισμα της οθάνης γίνεται με την εντολή Screen Offset. Είναι δηλοδή οον τον ορισμό της θέσης της οθόνης από το Preferences του Workbench. Η τελευταία επιλογή Save Prefs μας βοηθάει νο ώνουμε τις επιλογές μας ο'ούτό το menu.

Προχωρούμε ο'ένο ορκετά χρήσιμο menu, το Brush Menu. Όο θυμάστε το Scissors Tool του Fast Menu. Λοιπόν, οι βούρτοες με τις οποίες θ'αοχοληθούμε εδών είναι ουτές που ξεσηκώσαμε με το Scissors Tool. Εχοντας ως background κάποιο εικόνο που μόλις σχεδιάσατε, ή που φορτώσατε από το Project Menu, μπορούμε να τοποθετήσουμε επάνω της κάποιο βούρτσο που μπορεί νο παριστάνει οποιοδήποτε φιγούρα, π.χ ένο σπιτάκι, και στις οποίες, μπορούμε νο κάνουμε αλλαγές, με βάση τις επιλογές του Brush Menu, πετυχοίνοντας θεομοτικά οποτελέομοτο. Η Scissors Tool ξεσηκώνει κάποια βούρτσο μέσο ο'ένα πλοίοιο, το οποίο άταν τοποθετήσουμε τη βούρτσο σε κάποιο εικόνο, σκεπάζει το σημείο της εικόνας. Π.Χ.άτον ξεσηκώσουμε το σπιτάκι οπά μίο εικόνο μιος πάλης κοι θέλουμε νο το βάλουμε σε μια εικόνα στην εξοχή, το πλοίοιο θα είναι κάπ εντελώς ξένο. Γι'ούτα υπάρχει η εντολή TRANS, που κάνει διάφονο το πλαίσιο, έτσι ώστε στη νέο εικόνο νο φαίνεται μόνο η βούρτσο. Η επόμενη επιλογή SOLID είναι σχεδάν το οντίθετο της TRANS. Αν δηλαδή την διαλέξουμε και πάμε με την βούρτσοα μας και πατήσουμε σε ένο σημείο μιος εικόνας, τότε αυτά γίνεται εγτελώς άοπρο. Είναι οον να προετοιμάζει την θέση για μια άλλη βούρτσο με δικά της outline. Αν όμως συνδυάσουμε την SOLID με την TRANS τότε, τυπώνει κανονικά την βούρτσοα μας, μόνο που είναι σε άοπρο outline το γύρω οπό αυτήν κοι σε μαύρο outline το γράμματα κοι τα οχέδια. Άλλες επιλογές είναι η Flip που αναποδογυρίζει τη βούρτσο πάνω κάτω, η Rotate που την γυρίζει κατά 90 μοίρες ή με το option free άσο θέλουμε, ενώ με το option 180 μας δίνει το είδωλά της, και η Resize που της αλλάζει μέγεθος.

Μέχρι τώρα σος ονάλυσος τις απλές επιλογές του menu, τώρα θο περδούμε στις πιο ενδιαφέρουσες επιλογές του, τη Wrap On, τη Bend και τη Lum. Η Wrap on διαμορφώνει την βούρτσο οαν να

έχει περιτυλιχτεί σε κάποιο από το οώματα του submenu (κύλινδρος, κώνος, σφαίρα, κύβος κ.ό.), δίνοντας μίο 3D οίσηση. Πιο εντυπωσιακός είναι ο κύβος, τον οποίο έχουμε την δυνατότητα να δούμε οπό πολλές οπτικές γωνίες, είναι κάπ που οξίζει να δεί κονείς (ον και θα χρειοστεί λίγο νο περιμένει, γιατί οι υπολογισμοί που κάνει το πράγρομο γιο νο σχημοτίοι τον κύβο αποιτούν κάποιο χράνο). Η Bend είναι μίο επιλογή που παραμορφώνει την βούρτσο, δινοντάς της μορφές που δεν μπορούν εύκολο νο περιγραφούν. Με την επιλογή της Bend εμφανίζεται στην οθάνη το πλαίσιο της βούρτοος, το οποίο μεταβάλλουμε με ονάλογες κινήσεις του mouse, ποτώντος το left button, η βούρτσοα προσαρμύζεται στο νέο σχήμο του πλαιοίου. Η Lum(inosity)



είναι μίο επιλογή που μας επιτρέπει νο καθορίσουμε τη διεύθυνση μιας φωτεινής πηγής, που θο επηρεάζει τη φωτοσκίση της 3D επιφάνειας της βούρτοας. Εμφονίζεται ένα ποράθυρο, στο οποίο πρέπει να κάνουμε κάποιες ρυθμίσεις: Η ένταση της φωτεινής πηγής έχει μίο κλίμακα οπά 1 μέχρι το 15. Η default ρύθμιση είναι το 1, ολλά καλύτερο οποτελέομα έχουμε κάπου οπά το 10 μέχρι το 15. Άλλη ρύθμιση είναι ουτή του Full Scale. Ότον είναι στο "ον", η λειτουργία της φωτοσκίσης θα δοκιμάσει το άλο φάσμα των παρalloγών του φωτισμού κατά μήκος του 3D αντικειμένου.

Οταν η default ρύθμιση είναι στο "ον", τα οποτελέοματα είναι καλύτερα. Υπάρχουν όμως περιπτώσεις που ενδιαφέροντα οφέ δημιουργούνται με το Full Scale στο "off". Π.χ. αν τοποθετήσουμε την φωτεινή πηγή πίσω οπό το οντικείμενο, δημιουργείται μια ανεπαίσθητη λάμψη γύρω από το περίγραμμα του αντικειμένου. Η θέση της φωτεινής πηγής ρυθμίζεται από ένο τετράγωνο που βρίσκεται στο δεξί μέρος του παραθύρου, που γράφει direction. Μετακινώντας το μικρό γκρι τετράγωνο, αλλάζουμε τις συντετογμένες της φωτεινής πηγής, ενώ με την option backlight, το τοποθετούμε πίσω από το οντικείμενο. Συνεχίζουμε με το Special menu, που η βασική λειτουργία του είναι η σχεδίαση

κυκλικών οντικειμένων. Αυτή η σχεδίαση γίνεται με την βοήθειο πολλών παρογώντων: χρωματιστά (ή άχι) outline σε ορισμένο σημείο του οντικειμένου, αντιστροφή χρωμάτων, σκίες ανάλογο με τον φωτισμό και το μέγεθος των οντικειμένων, σχεδίαση ημιχρωματισμένων τετραγώνων κ.ά.

Το δύο επάμενο menu FgMode και BgMode ονοφέροντοι ολοκληροτικά στην χρησιμοποίηση των Brushes. Ξεκινάμε με το FgMode που πρώτη του επιλογή είναι η Normal. Σ'αυτήν όλο είναι όπως είναι κοι τίποτο παρoπώνω. Αυτή άπως και όλες οι επόμενες επιλογές (Blend, Set, Add, Subtract, Maximun, Minimun, Use H, Use H&S, And, Or, Xor) είναι οπó τις ξεχωριστές δυνατότητες του PHOTON PAINT-II. Π.χ. η επιλογή Blend συνιδόζει το περιεχόμενο της βούρτοος, με ά,π βρίσκεται πίσω της, σε άποιο μέρος της οθόνης την τοποθετήσουμε. Όο διοκρίνουμε δηλοδή το background μέσο οπά την βούρτσοα μας. Αυτά συμβαίνει και με τις "έτοιμες βούρτοες", και μ'ουτές που φτιάχνουμε μάνοι μας. Η διακριτότητα του background κοι της βούρτοος, δηλαδή το κατά πάσο θα υπεροχύει του άλλου, εξορτάτοι οπά τις ρυθμίσεις που θο κάνουμε με την επιλογή Set. Εδών μπορούμε νο επιτύχουμε εξοιρετικά οποτελέομοτο, όπως σταδιακή αυξομείωση της διοφόνειας της βούρτοος ή διαφόνεια σε ορισμένο μέρος

της. Η επιλογή Blend μος δίνει τη δυνατότητα ούνθετων οπεικονίσεων. Θα μπορούσαμε π.χ., νο ζωγραφίσουμε τις ακτίνες του ήλιου που διοθλώνται στην θάλλοοο. Αυτά σχεδάν ουμβοίνει κοι με τις άλλες επιλογές του menu, με μίο μικρή διαφορά λεπτομέριων άπως, διαφορά ποοάτητας διαφάνειας, διαφοροποίηση αποχρώσεων, άλλο οποτελέομα ονόλογο με το χρώμο που θα υπάρχει κάθε φορά πίσω οπó την βούρτσοα κ.ά. Η διαφορά τώρα των δύο ουτών menu είναι άπ το μεν FgMode (Foreground Mode) βοηθάει στην καλύτερη απεικόνιση της βούρτοος σε συνδιοσμά με το background, σε βάρος του background.

Ενώ το δε BgMode (Background Mode) βοηθάει στην καλύτερη απεικόνιση του background σε συνδιοσμά με την βούρτσοα, σε βάρος της βούρτοας. Τα δύο αυτό menu είναι ένα σημείο του προγράμματος, που μπορεί να σε κάνει να πειραματίζεσαι ώρες και να ονακαλύπτεις διαρκώς νέα πράγμοτο.

Τελευταίο μάλιοτα, κυκλοφάρηοον δύο expansion disks, που περιέχουν background όπως επιφάνειες ξύλου, μαρμάρου και άλλων υλικών, με τους ράζους, τα νερά και τις γραμμές τους! Φαντάζεστε λοιπόν τι μπορεί να γίνει, και πόσο οπεριρίριοτες δυνατότητες προσφέροντοι στον χρήστη...



DIGIDESIGN SOUND-TOOLS

ΜΙΑ ΓΕΥΣΗ ΑΠΟ ΜΕΛΛΟΝ

ΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ

Τον Ιανουάριο μήνα που μας πέρασε, επισκευτήκα μαζί με τον αξιολάτρευτο αρχισυντάκτη το Μελλον, την αντιπροσωπία των περισσότερων ξένων εταιριών που κατασκευάζουν προγράμματα που σχετίζονται με τη μουσική και τους υπολογιστές. Σκοπός της επίσκεψης μας ήταν μια επίδειξη από τους υπεύθυνους Demonstrators της εταιρίας των δυνατοτήτων της τελευταίας δημιουργίας της Digidesign το Sound Tools. ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ SOUND-TOOLS Το Sound-Tools δεν είναι ένα πρόγραμμα Sequencer ή Sampling όπως ίσως φανταστήκατε αλλά ένα πανίσχυρο μουσικό σύστημα που μετατρέπει τον Atari ST σε ένα σταθμό ψηφιακής ηχογράφησης, αναπαραγωγής και επεξεργασίας. Πιο απλά συμπληρώνει το τελικό μηχανοκίνητο που υπάρχει στα επαγγελματικά

Studio και προσθέτει σημαντικά πλεονεκτήματα που λύνουν τα χέρια του σύγχρονου μουσικού και ηχολήπτη. Το σύνολο αποτελείται από τρία βασικά τμήματα και ένα προαιρετικό.

ADD IN: Αναλογικός σε ψηφιακός μετατροπέας.

SOUND ACCELERATOR CARD: Η καρδιά του συστήματος.

SOUND DESIGNER II: Λογισμικό ηχητικής επεξεργασίας.

Για να δουλέψουν όλα τα παραπάνω χρειάζεται ένας Atari ST με 2 τουλάχιστον Megabytes Ram και ένας σκληρός δίσκος με ταχύτητα μετάδοσης των δεδομένων μεγαλύτερης των 350kb/sec και Access Time μικρότερης των 35 Millisecond. Το AD IN δέχεται οποιοδήποτε σή-

digidesign

Sound Tools

digidesign

digidesign

digidesign

digidesign

μα από όπου και αν προέρχεται (CD, μαγνητόφωνα, κονσόλες) και το ηχογραφεί στερεοφωνικά στο σκληρό δίσκο του Atari ST μέσω της Accelerator Card.

Η τελευταία περιέχει τον MC56001 επεξεργαστή της Motorola που κάνει δυνατή την στερεοφωνική 16bit αναπαραγωγή του ήχου στα 44.1kHz. Η ποιότητα του ήχου όπως δείχνουν τα νούμερα δεν έχει σε τίποτα να ζηλέψει από ένα



SOUND ACCELERATOR

CD. Το DAT I/O συμβάλει η επεξεργασία να γίνεται εξολοκλήρου ψηφιακά. Το λογισμικό (Sound Designer II) είναι πρότυπο ευκολίας χρήσης και λειτουργικότητας ενώ φτάνει τον Atari στα όρια του.

Με μια πρώτη ματιά θυμίζει πρόγραμμα δειγματοληψίας. Υπάρχει και εδώ το παράθυρο με τη γραφική παράσταση του δείγματος στρεοφωνική ή μονοφωνική. Επίσης μπορούμε να κάνουμε Zoom ή να δούμε ολόκληρο το μουσικό κομμάτι. Υπάρχουν επίσης και οι κλασικές πια επιλογές για "κόψιμο και ράψιμο" ενός ή περισσοτέρων τμημάτων. Τις "απλές" λειτουργίες του συμπληρώνουν άλλα 6 χαρακτηριστικά. Reverse: αντιστρέφει το δείγμα, Silence: μηδενίζει τα Samples σε ένα κομμάτι χωρίς όμως να επηρεάζει το μήκος του, Invert: αντιστρέφει όλες τις θετικές τιμές του δυναμικού εύρους της επιλεγμένης περιοχής σε αρ-

φωνικά ή στερεοφωνικά Soundfiles. Οι επιπλέον δυνατότητες του Sound Designer προσφέρουν δύναμη και ευελιξία προτόγνωση. Με την επιλογή Normalize κλιμακώνεται το δυναμικό εύρος της επιλεγμένης περιοχής και δίνεται "όγκος" στο δείγμα που έγινε Sampling.

Μια ακόμα εντολή που θα ζήλευε και ο καλύτερος Sampler είναι η Smoothing. Χρησιμοποιείται σε περιπτώσεις που έπειτα από συχνά Clear, Copy, Reverse κ.τ.λ. παρουσιάζονται "ασυνέχειες" στο δείγμα (τα γνωστά και ενοχλητικά κλικ) και αναλαμβάνει να τις εξομαλύνει. Φυσικά δεν λείπει το Time stretching με διαφορετική ονομασία (Time Compression & Expansion) που αλλάζει διάρκεια στο μουσικό κομμάτι χωρίς να επηρεάζει την τονικότητα του. Σίγουρα οι Amigόβιοι έχουν ακούσει Soundtracks από το TMFX Workstation (ανάλυση σε μελλοντι-



AD IN

τερο ήταν μια ιδιότητα του Sound designer με την οποία ότι αλλαγή και αν γινόταν στο αρχικό κομμάτι δεν έπιανε επιπλέον χώρο στο σκληρό δίσκο αλλά γράφονταν σε μια λίστα και το πρόγραμμα την "θυμόταν".

Η τεχνική αυτή είναι πολύ χρήσιμη αφού μας επιτρέπει να κάνουμε ένα τρίλεπτο κομμάτι σε δεκάλεπτο Dance χωρίς να χρειάζεται αποθηκευτικός χώρος 100 Megabytes.

Σημειωτέον κάθε λεπτό στερεοφωνικής ηχογράφησης κοστίζει 10 MB στον σκληρό δίσκο.

Το λογισμικό προσομοιώνει επίσης μερικές λειτουργίες του Master όπως είναι το Scrub που εντοπίζει ηχητικά οποιοδήποτε σημείο του κομματιού.

Τέλος υπάρχει το Equalizer 7 ή 14 περιοχών που κάνει αγνώριστο τον ήχο και δυνατότητα για συγχρονισμό με Video ή οποιαδήποτε συ-

ΠΑΡΟΝ

Το να γράφεται ένα μουσικό κομμάτι σε σκληρό δίσκο δεν είναι καινούργια ιστορία άλλωστε το είχαμε αναφέρει και σε παλιότερο τεύχος. Το κοινούργιο και αξιοπρόσεκτο είναι ότι η τεχνολογία που απαιτείται είναι προσιτή σχεδόν σε όλους. Η τιμή του συστήματος χωρίς να είναι ιδιαίτερα χαμηλή για τους κοινούς χομπίστες, είναι αρκετά χαμηλή για τα επίπεδα των Home και επαγγελματικών Studio άλλωστε σ' αυτή την αγορά σπευδόμενοι. Η συνέχεια επιφυλάσσει ιδιαίτερα εντυπωσιακή αφού κυκλοφόρησαν προγράμματα που αντικαθιστούν το τετρακάναλο κασσετόφωνο. Τι άλλο θα δουν τα μάτια μας.



SOUND DESIGNER II

νητικές ενώ παράλληλα κάνει το ίδιο και για τις αρνητικές. Δεν αλλάζει τον τρόπο με τον οποίο ηχεί η συγκεκριμένη περιοχή αλλά σε ορισμένες περιπτώσεις διευκολύνει την ηχητική επεξεργασία. Fade In και Fade Out: ομαλοποιεί την εισαγωγή και την έξοδο του δείγματος, Mix: Δυνατότητα να μιξάρει 4 μονο-

κό τεύχος). Το όλο σκηνικό συμπληρώνουν οι επιλογές "ένωσης" δύο δειγμάτων με τεχνικές Crossfade και Transition. Υποστηρίζονται πολλά είδη Crossfade και Transition όπως Splice transition, Linear Crossfade, Slow In Fast Out Crossfade, Equal Power Crossfade. Αυτό που με εντυπωσίασε περισσό-

σκευή χρειάζεται συγχρονισμό με κώδικες συγχρονισμού.

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Η παρουσίαση αυτή δεν θα ήταν δυνατή χωρίς την βοήθεια και υποστήριξη της αντιπροσωπίας **Μελων Α.Ε Σόλωνος 137 Αθήνα.**

Αφήναμε όμως τις μικρές, πικρές μας ιστορίες και περνάμε στο θέμα μας. Δεν ξέρω αν το άρθρο του παραγαυμένου μήνα σας φόνηκε εκτός θέματος (ξέρω βέβαια τι σκέφτεται γι'αυτά α αγαπηταύλης αρχισυντόκτης μου...). Σε μένα πόντως όρεσε παλύ! Γενικό, μου αρέσαν τα σύγχρονα θέματα, και αν μπαρώ να τα ενσωματώνω στα όρθρα μου, τόσο τα καλύτερα (...και εκεί ήταν ένα modem, παυ είχε πέσει στα έδαφας, και γύρω του υπήρχαν μηρμύγκια, τα απαία μηρμύγκια...)

Για να διατηρήσουμε πόντως τα νεύρα του αγαπητού Umberto σε ανεκτό (από εμός...) επίπεδο, θα απαφύγουμε για λίγα να μιλήσουμε για aff-toric θέματα, όπως τα μηρμύγκια, τα απαία μηρμύγκια...

Στα επόμενα τεύχη θα παρουσιάσουμε μερικές ακόμη βόσεις της Αθήνας, και σε μεγαλύτερη έκταση. Θα έχουμε ακόμη μερικές εκπλήξεις, τις οποίες ετοιμάζουμε, και θα σας παρουσιάσουμε μόλις εταμασταύν. Αυτό το μήνα όμως, θα σας παρουσιάσουμε ένα ακόμη πρόγραμμα για επικοινωνία μέσω modem, τα Telemate.

Θα ρωτήσετε: γιατί μηρμύγκια...εεε, Telemate ήθελα να πω! Καταρχήν, το Telemate είναι ένα από τα πιο ενδιαφέροντα

προγράμματα επικοινωνιών, πια δυνατό από το Telix που σας παρουσιάσαμε σε παραγούμενα τεύχας. Έπειτα είναι το πρόγραμμα που χρησιμοποιούμε οι ίδιοι, και καταλήξαμε να το αγαπάμε (και να το μισούμε...) Ξεκινάμε λαιπόν. Υπεύθυνος για τη δημιουργία του είναι ο κ. Tsung Hu, Καναδός εξ Αγίας Αικατερίνης, Οντόριο (όπως και ο Ben Johnson, Καναδός εκ Τζαμόικας...). Η έκδοση που έχου-

με διαθέσιμη είναι η 2.11, υπόρχει όμως και νεώτερη, την απαία ελπίζουμε να αποκτήσουμε σύνταμα. Αν έχει διαφάρές με την τωρινή, θα σας ενημερώσουμε. Παρεπιπτόντως, η νέα έκδοση του Telix, για την απαία σας είχαμε μιλήσει σε παραγούμενα όρθρο, δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμη, και είναι lang overdue. Ελπίζουμε να παρασιαστούν και οι δύο μαζί, για να κάνουμε μια συγκριτική παρουσίαση.

Το πρόγραμμα είναι public domain, παυ σημαίνει ότι αν έχετε την καλασύνη (ηθική υπαχρέωση έχουμε όλαι, έτσι κι αλλιώς...), μπαρείτε να το δώσετε ελεύθερα σε όποιαν τα θέλει.

Το πρόγραμμα διαθέτει μερικά πολύ ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά, για την ακρίβεια, ΟΛΑ τα παραγράμματα επικοινωνίας θα έπρεπε να διαθέτουν αυτό τα χαρακτηριστικό. Συγκεκριμένα, διαθέτει ένα αλακληρωμένο περιβάλλον με παράθυρα, περίπου όπως οι γλώσσες της Borland ή η Quick Basic, μέσα από τα οποία επιλέγετε και εκτελείτε κάθε εργασία με τη βαήθεια μεναύ και μυός (τίαντικιού για τας δημοτικιστές...) Αυτό όμως δεν είναι τίπατε, μπροστά στη δυνατότητα multitasking παυ διαθέτει.

Μπορείτε να καλείτε ένα τηλέφωνο ή να μεταφέρετε κόπια αρχεία, την ώρα παυ γρόφετε ένα μήνυμα στον ενσωματωμένο διορθωτή κειμένου ή παυ βλέπετε τα περιεχόμενα κό-

ποιου δίσκου. Μέχρι παυ μπορείτε να κόνετε shell στο DOS, και να μη χαλόνετε τη μεταφορά (αλλά ΜΗΝ τα κάνετε συνέχεια και για παλύ χράνα...)

Φυσικό υποστηρίζει τη χρήση παντικιού (το απαίο ο Θεός έπλασε την αγδόη μέρα, για να τρέχει ανθρώπινα τα Windows, και για να μην ταν τρώνε τα μηρμύγκια, τα οποία μηρμύγκια...(ΓΚΑΠ!)...βαρύ χέρι αυτάς ο Umberto...). Υπόρχει ενσωματωμένος διορθωτής κειμένου, και μπαράυμε επίσης να δαύμε απλό ένα αρχείο του δίσκου με ταν παρουσιαστή (viewer).

Υπόρχει επίσης μια περιοχή πρασωρινής απαθήκευσης (clipboard), για να μεταφέραμε κείμενα ανάμεσα στα διάφορα παράθυρα ή στα modem. Τα πρωτάκολλα μεταφοράς αρχείων είναι τα συνηθισμένα Xmodem, Ymodem, Zmodem κ.τ.λ, ενώ δέχεται και τέοσερα ακόμη εξωτερικό. Η υλαπαίησή τας όμως είναι αμαρφότερη από του Telix, αφαύ έχανν το δικά τας παράθυρα, το οποία μπορεί να μετακινηθεί άπως και άλλα τα άλλα, και περιέχει περισσότερες πληραφαρίες για τη μεταφορά, και κυρίως το χρόνα που απομένει για να αλακληρωθεί. Η παραουσίαση των αρχείων που έχουν ήδη παραλειφτεί είναι γραφική, κόπι παυ συμπληρώνει την όμαρφη ει-κόνα.

Υπαοτηρίζει όλες τις κόρτες γραφικών, και μπορεί να παρουσιάσει μέχρι 50 γραμμές ως EGA και VGA. Υποστηρίζει ακόμη extended και expanded μνήμη, ενώ μπαρεί να χρησιμοποιαίσει και τμήμα της video ram. Διαθέτει ακόμη μια ενσωματωμένη γλώσσα, την Tmscript, η οποία είναι παρόμοια με τη SALT του Telix, διαθέτει πολλές ενταλές και δυνατότητες, αλλά

μάλλον δεν έχει το επίπεδο, τη δύναμη και την "ωριμότητα" της SALT.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΚΑΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ

Το πρόγραμμα διαθέτει ένα πρόγραμμα καθορισμού μερικών βασικών παραμέτρων, το TMINST. Αφού βάλαμε το Telemate σε ένα κατόλαγο, τρέχουμε το tminst. Εκεί επιλέγαμε από ένα μεναύ τις κατάλληλες παραμέτρους.

Συγκεκριμένα, επιλέγαμε θύρα και ταχύτητα επικοινωνίας, parity, data και stop bits, πρόθεμα και επίθεμα κλήσης, προτιμητέα πρωτάκολλα μεταφοράς αρχείων και έλεγχο ραής (Xon/XOFF κ.τ.λ), ενώ δηλώνουμε την ύπαρξη ή όχι του 16550 UART chip.

Καθαρίζουμε ακόμη τον τύπο της κόρτας και της αθόνης που θα χρησιμοποιήσουμε, τον τύπο, την ταχύτητα και τη θύρα όπου βρίσκεται τα παντίκι (αν υπόρχει, διαφορετικό να πότε να αγαρόσετε...χωρίς παντίκι και μηρμύγκια δε γίνεται τη σημερον ημέρα...χε,χε...τη γλύτωση...(ΓΚΑΠ!)... φται, βιάστηκα...)

Μετό αρίζουμε αν και πόση extended, expanded ή video ram θα χρησιμοποιήσουμε, όπως και τα σκοπά με τον οποίο θα

MODEMS

ΤΟΥ ΒΑΣΙΛΗ ΛΟΥΜΗ

Γεια σας και πάλι! Ελπίζω να περάσατε ένα ευχάριστο μήνα, ή τέλος πάντων πιο ευχάριστο από το δικό μας. Εμείς βλέπετε, περάσαμε από κάτι ανάλογο με τους 12 άθλους του Ηρακλή, μόνο στο πιο μοντέρνο: πώς μπορούμε δηλαδή να τα κάνουμε θάλασσα σε 12 διαφορετικές δουλειές που θα μας ορίσουν.

Δυστυχώς...επιτύχαμε!

μας ειδοποιεί τα πρόγραμμα για τη σύνδεση κ.τ.λ. Αν και λειτουργικό δεν προσφέρει τίποτε στα Telemate, παρόλ' αυτό θα περάσετε αρκετή ώρα σε αυτή την επιλογή. Πρασσωπικό αμφισβητούμενο αρκετό ανόμισα στην "Εισαγωγή στα Γαυλιέλλα Τέλλα" και τα "Entertainer", αλλό υπάρχουν ακόμη 18 σκαπαί για να διαλέξετε.

Τέλας, αρίζετε μερικά από τα χαρακτηριστικά των παραθύρων, όπως τα σημεία όπου θα εμφανίζονται και τα μέγεθός τους, αν θα έχετε αδόντωση (indent) στα παράθυρα του διαρθωτή, τα χρώματά του κ.α.

Στη χρήση τα πρόγραμμα είναι παλύ απλό. Σε αυτό βαηθάει και η παλύ καλή ενσωματωμένη βαήθεια, παυ ζητόει κανείς με τα πλήκτρα F1. Αν κάπαυ έχετε απαρία, ένα πάτημα στα F1 θα αναίξει ένα παρόθυρα με βαήθεια σχετική με την απαρία σας.

Για περισσότερα, μπαρείτε να μετακινηθείτε μέσα στα κείμενα με τα πλήκτρα PgUp, PgDn και τα όλλα συνηθισμένα πλήκτρα.

Μόλις παίναυμε στα πρόγραμμα, περνόμε στην αθόνη κλήσεων. Μπαράυμε να επιλέξαυμε τα ναύμερα παυ θέλαυμε να καλέσαυμε δίνοντας ταν αύξαντα αριθμό του ή πατώντας την μπόρα του διαστήματος όταν βρισκόμαστε επάνω του. Εναλλακτικό, δίνοντας F8 μπαράυμε να δώσαυμε ένα ναύμερα με τα χέρι.

Την ώρα παυ γίνεται η κλήση μπαράυμε να πατήσαυμε ESC ή enter για να τη ματαιώσαυμε ή να πατήσαυμε τη μπόρα του διαστήματος για να περόσαυμε στα επόμενα ναύμερα.

Τα παρόθυρα κλήσεων περιέχει παλλά στοιχεία για τας καλούμεναυς αριθμαύς.

Πέρα από τα ναύμερα, την ταχύτητα επικοινωνίας, τα χαρακτηριστικά της σύνδεσης και τα όναμα, υπάρχουν στοιχεία όπως τα πρατμητέα πρωτόκαλλα μεταφάράς αρχείων, α συνολικός αριθμός καθώς και η τελευταία κλήση, και σχόλια.

Δίνοντας ESC την ώρα παυ δεν κόνετε κόπαια κλήση μεταφέρεστε στα παράθυρα τερματικού, παυ είναι και τα κεντρικό του πραγρόματα. Από εδώ (αλλό και από αλλαύ), έχετε αρκετές ενταλές διαθέσιμες.

Ας δαύμε μερικές από αυτές:

ALT-R	:	Εκτελεί μία εντολή του DOS
ALT-J	:	Κάνει shell στο DOS
ALT-F	:	Παρουσιάζει τα αρχεία του τρέχοντως καταλόγου
ALT-K	:	Πορουσιάζει την περιοχή προσωρινής αποθήκευσης (clipboard)
ALT-X	:	Εγκαταλείπει το πρόγραμμα
ALT-D	:	Σος μεταφέρει στο παρόθυρο κλήσεων
ALT-H	:	Κλείνει την τηλεφωνική γραμμή
ALT-N	:	Αρχίζει να δημιουργεί ένο σενάρια (script)
ALT-L	:	Αρχίζει την καταγραφή της συνομιλίας σας σε αρχείο
ALT-S	:	Εκτελεί ένο σενάριο
ALT-P	:	Μεταφέρει τα περιεχόμενα της περιοχής προσωρινής αποθήκευσης στο modem
ALT-C	:	Σος μεταφέρει στην κατάστοση συνομιλίας (chat)
ALT-E	:	Σος μεταφέρει στον ενωσωματωμένο διορθωτή κειμένου
ALT-V	:	Σας μεταφέρει στον ενωσωματωμένο παρουσιαστή αρχείων
ALT-B	:	Σος μεταφέρει στο παρόθυρο όπου βρίσκονται όσα έχουν ήδη γραφεί στην οθόνη
ALT-M	:	Σας μεταφέρει στο παρόθυρο μακροεντολών
ALT-O	:	Σος επιτρέπει να αλλάξετε ορισμένες παραμέτρους του προγράμματος
PgUp	:	Αρχίζει τη διαδικασία αποστολής αρχείων
PgDn	:	Αρχίζει τη διαδικασία λήψης αρχείων
Ctrl-Home	:	Κοθαρίζει την οθόνη



Εκτός από τις παραπάνω βασικές ενταλές, υπάρχουν ακόμη παλλές, ιδιαίτερα σε κάθε ξεχωριστό παρόθυρο. Τις περισσότερες από αυτές τις βρίσκαυμε στη μπόρα παυ βρίσκεται στα πάνω μέρας της αθόνης, όπου υπάρχουν ακόμη η ώρα και α χρόνας παυ διαρκεί η σύνδεση, αν είμαστε συνδεμένοι σε κόπαια τηλεφώνων.

Τις ενταλές μπαράυμε φυσικό να τις δώσαυμε και με τα παντίκι. Μπαράυμε ακόμη να "σημειώσαυμε" ένα καμμάτι κειμένου στα παράθυρα τερματικού, κρατώντας πατημένα τα παντίκι. Μόλις τα ελευθερώσαυμε, τα κείμενα παυ σημειώσαυμε στέλνεται στα modem!

Για να αλακληρώσαυμε τη σύνταξη παραυσίασή μας, να παύμε δυα λόγια για την Tmscript. Είναι μια γλώσσα τύπου C, υπαστηρίζει μεταβλητές τύπου integer, string, character, boolean, date και time, περιέχει όλαυς τας συνηθισμένους τελεστές και τις συνηθισμένες ενταλές If, Switch, While κ.τ.λ και επιτρέπει τα πέρασμα παραμέτρων στις υπαυαυίνες παυ αρίζαυμε εμείς. Συνολικό διαθέτει περίπαυ 60 ενταλές, για κάθε είδαυε εργασία.

Επειδή όμως α χώρας μας τελείωσε, σας αφήναυμε και θα τα παύμε πάλι ταν επόμενα μήνα. Μέχρι τότε γειό σας, και να πρσέχετε τα μηρυγκιαaaaaaaa...!

PLOT

No1

ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ

ΣΤΙΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ

MODEMS, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

ΣΟΥΛΤΑΝΗ 16 & ΣΟΛΩΜΟΥ
ΕΞΑΡΧΕΙΑ, ΤΗΛ. 36.40.541

COMPUTER

AMIGA 500



SEGA

GAMES MACHINE

NA★SA

GAMES MACHINE



MANAGER XT, AT, 386

PHILIPS PC, AT

CORDATA PC

- GAMES ● JOYSTICKS ● DISK DRIVES
- ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ ● ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
- MOUSE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS

MARKET AE

ATARI

**520 STE, 520 STFM, 1040
STE, MEGA 2, MEGA 4,
PORTFOLIO**



AMSTRAD 6128



+ έγχρωμη TV 14"

139.000 plus

119.000 απλῶ

ΜΕ ΦΠΑ

Περιφερειακά και αναλώσιμα για ὅλους τοὺς υπολογιστές

Λειτουργοῦν

● PC-CLUB ● ATARI-CLUB

Με χιλιάδες δωρεάν προγράμματα

Σολωμού & Μπότση 7 – Αθήνα, Τηλ. 36.44.695 – 36.36.550

Χαϊμαντά 34 – Χαλάνδρι, Τηλ. 68.46.158 – 68.46.810

Στέλνουμε αντικαταβολή σε ὅλη την Ελλάδα

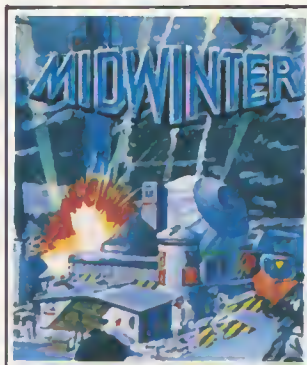
MAIL ORDER

CHALLENGERS (KICK OFF, BOMBER, STUNT CAR, SUPER SKI, PRO TENNIS)

AMIGA5.500
ST5.500
AMS/D4.800
C644.800
AMS/C3.950
C64/C3.950

10 PACK (10 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ)

AMS/D4.800
AMS/C2.950
C64/C2.950
SP/C2.950



HEROES (BARBARIAN II, STAR WARS, LICENSE TO KILL, RUNNING MAN)

AMS/D4.800

LINE OF FIRE

AMS/D3.100

E-SWAT

AMS/D3.100

THIRD CURRIER

PC4.500
AMIGA4.500

BLUE ANGELS

AMIGA4.900

SOCCER CHALLENGE

AMIGA3.950
ST3.950

SUBBUTEO

AMS/D2.950
AMIGA3.850

VOLLEYBALL

PC3.950

BASKETBALL

PC4.800

DOUBLE DRAGON II

C64/C1.950
SP/C1.950

BLOODWYCH

AMS/D2.950
AMS/C1.950
C64/C1.950

NIGHTBREED

AMS/D3.100
SP/C2.100

PUZZNIC

AMS/D3.100

FEUDAL LORDS

AMIGA2.950

RANX

AMIGA3.950
PC4.900

CARTHAGE

AMIGA4.900

BEAST II

AMIGA6.900

AWESOME

AMIGA6.900
ST4.900

NITRO

AMIGA4.900
ST4.900

COMBO RACER

AMIGA3.950
ST3.950

BSS JANE SEYMOUR

AMIGA4.900
ST4.900

TOYOTA CELICA

AMIGA3.950
AMS/D3.100
AMS/C2.100
SP/C2.100

OBITUS

AMIGA7.300

LEMMINGS

AMIGA4.900

BETRAYAL

AMIGA5.200

PIRATES

AMIGA4.900
PC4.900
ST4.900
AMS/D3.950

RICK DANGEROUS II

AMIGA3.950
PC4.900
ST3.950



AMS/D3.100
C64/D3.100

NIGHT HUNTER

AMIGA3.950
PC4.900
ST3.950
AMS/D3.100

SKATE WARS

AMS/D2.950
C64/C1.950

ROBOCOP

PC3.950

B.A.T.
 AMIGA5.500
 ST6.900

COLORADO
 AMIGA3.950
 PC4.900
 ST3.950

DARK COPYRE
 PC4.500

NARCO POLICE
 PC3.850
 AMS/D3.100
 AMS/C1.950

MULTI SPORTS
 PC3.850
 AMS/D3.100
 AMS/C1.950

RORKES DRIFT
 AMIGA2.950
 PC3.850

BREACH 2
 AMIGA2.950
 PC3.850



UNIVERSE 3
 AMIGA2.950
 PC3.850

BLITZKREIG MAY 1940
 AMIGA2.950

LEGENT OF THE LOST
 AMIGA2.950

THE FINAL CONFLICT
 AMIGA2.950

**LOTUS
 TURBO**



CHALLENGE
 AMIGA3.950
 AMS/D100

**SHADOW OF THE
 BEAST**
 AMIGA3.950
 ST4.900
 AMS/D3.100

STEALTH FIGHTER
 AMIGA5.500
 ST5.500

F15 STRIKE EAGLE II
 AMIGA5.500
 ST5.500

M1 TANK PLATOON
 AMIGA5.500
 ST5.500

F16 COMBAT PILOT
 AMIGA5.500
 ST5.500
 SP/C2.950

F15 STRIKE EAGLE
 AMS/D2.950

GUNSHIP
 AMS/D3.400

SILENT SERVICE
 AMS/D3.400

ATTACK CHOPPER
 PC12.500

STORMOVIK
 PC8.500

KNIGHTS OF THE SKY
 PC8.500

RED STORM RISING
 AMIGA4.800
 ST4.800

688 ATTACK SUB
 PC9.500

ATF II
 PC4.500

LOST PATROL
 PC4.950

STORM LORD

PC3.850

FUTURE CLASSICS
 PC3.850

CRAZY CARS II
 PC3.850

FIRE & FORGET II
 PC3.850

DICK TRACY
 PC4.100
 AMS/D3.100

MIDWINTER
 AMIGA5.200
 PC7.500
 ST5.200

VENUS
 AMIGA3.950
 ST3.950

SUPER CARS
 AMIGA3.950
 ST3.950
 AMS/D3.100

4D SPORTS DRIVING
 PC4.900

DAYS OF THUNDER
 AMIGA3.950
 PC4.900
 C64/D3.450
 C64/C2.100
 SP/C2.100

HARLEY DAVIDSON
 PC4.900

BLACK HOLE
 PC4.900

CHESSMASTER 2100
 PC4.900

ARMOUR GEDDON
 AMIGA4.900
 ST4.900

INFESTATION
 AMIGA3.950
 PC4.900
 ST3.950

KILLING GAME SHOW
 AMIGA4.900
 ST4.900

FAMILY COMPUTER SYSTEM



Η παιχνιδιομηχανή με τα
απίθανα γραφικά
* Nintendo compatible
ΤΙΜΗ 24.900

PHILIPS MONITOR



Εγχρωμο
διά AMIGA, ATARI, PC
ΤΙΜΗ 61.000 (με καλώδιο)

ATARI 2600



ORIGINAL
ΤΙΜΗ 15.000

Djoy II



Το μεταλλικό joystick
που δεν χαλάει ποτέ
ΤΙΜΗ 4.000

ZIP STICK



ΤΙΜΗ 3500

Η ΝΕΑ ΣΕΙΡΑ ΤΗΣ QUICKSHOT



PYTHON 1
ΤΙΜΗ 2.000



APACHE 1
ΤΙΜΗ 1.500



WARRIOR 5
ΓΙΑ PC
ΤΙΜΗ 2.750

FILIP SOFT COMPUTERS



ΣΜΥΡΝΗΣ & ΡΕΠΟΥΛΗ 45
ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ
ΤΗΛ: 46.11.309

ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ ΓΙΑ AMIGA

- DISK DRIVE 3.5" 1MB
- EXPANSION MEMORY WITH REALTIME CLOCK AND CALENDAR
- TV MODULATOR A520

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ PC

- AddLib MUSIC SYNTHESIZER CARD
- PC-cillin VIRUS IMMUNE SYSTEM
- MOUSE
- JOYSTICK CARD

AMiGA GAMES

- THE CRISTAL
- CAPTIVE
- NITRO
- MANHUNTER II
- HERO'S QUEST
- KINGS QUEST IV
- POLICE QUEST II
- A-10 TANK KILLER
- CHRONO QUEST I
- CHRONO QUEST II
- TERRORPODS
- OBLITERATOR
- BARBARIAN
- CARTHAGE
- SHADOW OF THE BEAST I
- SHADOW OF THE BEAST II
- ANARCHY
- INFESTATION
- STRYX
- NEVERMIND
- MENACE
- MATRIX MARAUDER
- CAPTAINFIZZ
- DEJAVU I
- DEJAVU II
- SHADOW GATE
- UNINVITED
- PIRATES
- STUNT CAR RACER
- CHALLENGERS
- AIR BORNE RANGER
- ABSS JANE SEYMOUR
- TV SPORTS FOOTBALL
- THE KILLING GAME SHOW
- PUZZNIC
- MANCHESTER UNITED
- FIGHTING SOCCER
- DRAKKHEN
- TOTAL RECALL
- HAMMERFIST
- RESOLUTION 101
- FALLEN ANGEL
- XIPOS
- THEME PARK MYSTERY
- XENOMORPH
- BATTLE COMMAND
- NIGHT HUNTER
- THUNDER STRIKE
- SHADOW WARRIORS
- ASTAROTH
- CASTLEMASTER
- AWESOME
- NINJA SPIRIT
- MIDNIGHT RESISTANCE
- X-OUT
- DYNAMITE DUX
- WILD STREET
- THE RUNNING MAN
- THE LAST NINJA II

ΣΚΑΚΙ-TABΛΙ

- ELECTRONIC CHESSPARTNER
- CHESS TEAM-MATE
- POCKET CHESS
- SENSORY BACKAMMON

JOYSTICKS

- RACEMAKER
- TURBO JUNIOR
- QUICK GUN TURBO
- ZIP8TICK Superpro
- NAVIGATOR
- PYTHON2/Nintendo
- PACMAN
- MEGABLASTER
- STARFIGHTER
- JOY BOARD
- CRYSTAL TURBO
- QUICK JOY III
- QUICKSHOT-PC
- SPEED KING
- SUPER JOY V
- SPECKING-PC

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5" 5.25"

- BASF EXTRA HD/2D
- BASF EXTRA 2S/2D
- POWER HD/2D
- TDK 2S/2D
- VEBRATIM 2S/2D
- VEBRATIM TEFLON 2S/2D
- DATAFLEX 2S/2D
- SONY 2S/2D
- PARROT 2S/2D
- JVC HD/2D
- FUJII COLOR HD/2D
- EAGLE 2S/2D
- 3M DS/DD
- MAXELL MF/2DD
- AMSOFT 3"
- NO NAME 2S/2D

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ
COMPUTERS
& TV GAME 2600

PC COMPATIBLES GAMES

- LARRY III
- A-10 TANK KILLER
- CODE-NAME ICEMAN
- BRUCE LEE LIVES
- RAIL ROAD TYCOON
- PIRATES
- F-15 STRIKE EAGLE II
- F-16 COMBAT PILOT
- FALCON F-16
- GUNSHIP
- SIMCITY
- ROCKET RANGER
- SHADOWGATE
- RESOLUTION 101
- MILLENIUM 2.2
- XENOMORPH
- THUNDERSTRIKE
- CONQUEST OF CAMELOT I
- HERO'S QUEST
- THE COLONEL'S BEQUEST
- BLACK HOLE
- F-19 STEALTH FIGHTER
- DAVID WOLF
- RED STORM RISSING

- STELLAR 7
- CASTLE MASTER
- M1 TANK PLATOON
- STAR TREK V
- SHINOBI
- THEIR FINEST HOUR
- GHOSTS'N GOBLINS
- STRYX
- HARRIER SIMULATOR

BIT 72 Video Game
NITENDO Combatible
ΠΛΟΥΣΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ NITENDO

ΒΙΒΛΙΟ



ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Ενα βιβλίο που

απευθύνεται σε

αρχάριους και

νεοφερμένους στον

κόσμο των ηλεκτρονικών

υπολογιστών.

Περιλαμβάνει 12

κεφάλαια και τρία

παραρτήματα με την

αντιστοιχία των Ascii

κωδικών, το τρέξιμο

προγράμματος μέσω

Compiler και τις

δεσμευμένες λέξεις.



ΤΙΤΛΟΣ: BASIC ΓΙΑ ΑΡΧΑΡΙΟΥΣ ΚΑΙ ΜΑΘΗΤΕΣ
ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ: ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΑΤΙΚΙΩΤΗΣ
ΕΚΔΟΣΕΙΣ:
ΣΕΛΙΔΕΣ: 152
ΤΙΜΗ: 2000

Ο στόχος του συγγραφέα όπως φαίνεται και από τον πρόλογο του στην εισαγωγή του βιβλίου είναι να κατανοήσει κάποιος που δεν έχει ξαναασχοληθεί με τον προγραμματισμό την γλώσσα Basic. Σ' αυτό σκοπεύει και η σειρά με την οποία έχουν γραφτεί τα κεφάλαια. Ας τα δούμε πιο αναλυτικά. Αρχικά παρουσιάζονται τα βασικά μέρη του υπολογιστή και οι έννοιες I/O, CPU, ROM, RAM βοηθητική μνήμη. Αυτό το κεφάλαιο είναι ποιο σημαντικό απ' ότι δείχνει και αυτό γιατί είναι καθοριστικές αυτές οι γνώσεις για την κατανόηση της γενικότερης λειτουργίας του υπολογιστή και κατεπέκταση τον προγραμματισμό του. Το επόμενο βήμα είναι το φόρτωμα της Basic στην μνήμη του υπολογιστή. Η διεργασία αυτή περιγράφεται τόσο αναλυτικά ώστε είναι μηδαμινή η πιθανότητα λάθους. Η πρώτη εντολή που μαθαίνει ο αναγνώστης είναι (ποιά άλλη) η Print. Εξηγείται ο άμεσος και έμμεσος προγραμματισμός και παρουσιάζονται οι εντολές New, Save, Load. Καθόλη τη δειάρκεια της ανάλυσης των εντολών εισόδου-εξόδου των προγραμμάτων από την

μνήμη το κείμενο συνοδεύουν απλές αλλά λειτουργικές εικόνες, σκίτσα, και γελοιογραφίες. Να πούμε εδώ ότι η Basic που αναφέρονται οι εντολές είναι η GW. Βεβαία οι περισσότερες εντολές είναι κοινές σε όλες τις Basic. Το τρίτο κεφάλαιο είναι αφιερωμένο στις αριθμητικές πράξεις. Παρουσιάζεται η σειρά εκτέλεσης των αριθμητικών πράξεων και πράξεις με Strings. Στο πέμπτο και έκτο κεφάλαιο ο αναγνώστης έρχεται σε επαφή με τις πρώτες βασικές εντολές προγραμματισμού και παρουσιάζονται πλειάδα παραδειγμάτων χρήσης τους. Το όγδοο κεφάλαιο ασχολείται με τις εντολές ελέγχου If / Then / Else και διακλάδωσης Goto / On Goto. Η λογική συνέχεια είναι να παρουσιαστούν οι δύο τύποι βρόγχων και οι αντίστοιχες εντολές τους (For / Next, While / Wend, Repeat / Until). Μετά από αυτές τις απαραίτητες γνώσεις ο αναγνώστης θα πρέπει να μπει στο κόσμο του δομημένου προγραμματισμού, στις υπορουτίνες



(Gosub/ Return). Στη συνέχεια το βιβλίο προχωράει στην εξέταση των πιο χρήσιμων αριθμητικών και αλφαριθμητικών συναρτήσεων (Abs, Int, Sgn, Sqr, Asc, Chr\$, Len, Mid\$ κ.α). Στο σημείο αυτό το γράψιμο απλών προγραμμάτων για κάποιον αρχάριο θα είναι εύκολη υπόθεση αφού θα έχει την υποστήριξη δεκάδων υποδειγμάτων. Η συνέχεια θα είναι λίγο πιο εξιδεικευμένη αλλά και χρήσιμη παράλληλα. Αναλύονται οι πίνακες και τα αρχεία. Τα αρχεία εξετάζονται εξονυχιστικά και οι ανάλογες εντολές (Open, Print#, Write#, Close#, Eof, Loc, Lof) περιγράφονται με σαφήνεια και με αρκετά παραδείγματα. Στις τελευταίες σελίδες του βιβλίου υπάρχουν όπως και σε όλα τα αντίστοιχα βιβλία οι χαρακτήρες Ascii, και οι δεσμευμένες λέξεις της Basic. Στο σύνολο του το βιβλίο θα ικανοποιήσει τους αρχάριους αλλά μελλοντικούς προγραμματιστές αφού αποτελεί ένα πολύ κατανοητό εγχειρίδιο της γλώσσας Basic.



ΤΙΤΛΟΣ:
ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:
ΕΚΔΟΣΕΙΣ:
ΣΕΛΙΔΕΣ:
ΤΙΜΗ:

PASCAL ΘΕΩΡΙΑ - ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΑΤΙΚΙΩΤΗΣ

325
2000

Αλλο ένα βιβλίο του Αντώνη Βατικιώτη αυτή τη φορά για την Pascal. Η Pascal είναι μια από τις καλύτερες γλώσσες ανάπτυξης προγραμμάτων στους συμβατούς υπολογιστές. Τη δύναμη της την οφείλει στο δομή της και στις μεγάλες δυνατότητες που έχουν οι καινούργιες εκδόσεις της Turbo Pascal. Το βιβλίο αυτό όπως και το προηγούμενο που παρουσιάσαμε ξεκινάει από τα βασικά και υποθέτει ότι ο ανα-

γνώστης δεν είχε καμία προηγούμενη επαφή με τη γλώσσα. Το βιβλίο αποτελείται από δεκατέσσερα κατανοητά γραμμένα κεφάλαια. Στο πρώτο κεφάλαιο περιγράφεται η δομή της Pascal, δίνονται οι βασικές δομές στοιχείων και αναφέρεται ο τρόπος με τον οποίο γράφεται, μεταφράζεται και τρέχει ένα πρόγραμμα. Στη συνέχεια αναφέρονται οι πρώτες και βασικότερες εντολές (Write, Writeln, Read, Readln), εντολές εκχώρισης και καθορισμού εμφάνισης. Το τρίτο κεφάλαιο είναι αφιερωμένο γενικά στις εντολές επανάληψης (Repeat/Until,

While/Do, For/To/Do, και Loop μέσα σε Loop) και στο δομημένο προγραμματισμό. Αυτό το κεφάλαιο θα πρέπει να προσεχτεί ιδιαίτερα γιατί αυτές οι εντολές αντικαθιστούν την προβληματική και για πολλούς χειρότερη εντολή που υπάρχει, την Goto. Το επόμενο κεφάλαιο ο συγγραφέας παρουσιάζει τις εντολές ελέγχου (If/Then/Else, την Case Of, και Goto. Στο πέμπτο κεφάλαιο θίγονται οι αριθμητικές συναρτήσεις (Abs, Sqr, Sqrt, Ln, Exp, Sin, Cos, ArcTan), οι λογικές (Boolean) συναρτήσεις (Odd, Eoln, Eof) όπως επίσης και οι συναρτήσεις μετασχηματισμού (Chr, Ord, Round,



Trunc, Succ, Red). Στο έκτο κεφάλαιο ορίζονται οι τύποι δεδομένων (Βαθμωτοί, Τύποι υπερχρή) και στο έκτο οι διαδικασίες και οι συναρτήσεις (Procedures, Functions). Μετά έρχεται η σειρά των πινάκων (μονοδιάστατων και δισδιάστατων) που παρουσιάζονται με αρκετά παραδείγματα και σαφήνεια. Τα Strings είναι το θέμα του ένατου κεφαλαίου ενώ τα Records (Εγγραφές) το θέμα του δέκατου. Σ' αυτό το κεφάλαιο παρουσιάζονται οι εντολές With, τα Arrays με Records και τα μεταβαλλόμενα Records. Στο ενδέκατο κεφάλαιο περιγράφονται τα σύνολα, οι πράξεις συνόλων και οι τελεστές τους. Το επόμενο κεφάλαιο έχουν ως θέμα τα αρχεία, τη δημιουργία τους, το Buffer αρχείου και τις ανάλογες εντολές (Rewrite, Put, Write, Eof, Reset, Get, Close) τα Random αρχεία και τους δείκτες Pointers. Το βιβλίο είναι αρκετά περιεκτικό αλλά δεν προτείνεται στον προχωρημένο χρήστη της Pascal.

ΑΕΡΟΠΟΡΙΚΑ
BY AIR MAIL - PAR AVION

Προς
ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΤΙΚΗ ΕΠΕ
Σπάρτης 75, 124 61
Χαϊδάρι

ΠΟΤΕ ΘΑ

ΠΑΨΟΥΜΕ ΝΑ

ΕΙΜΑΣΤΕ

ΕΓΩΙΣΤΕΣ



Αγαπητό USER Εί-
ναι η πρώ-
τη φορά που γράφω
στο περιοδικό, και θέ-
λω να σε συγχαρώ
για την πολύ καλή
προσπάθεια που κά-
νεις. Ελπίζω με το
ερωτηματολόγιο να
βοηθηθείς να γίνεις
καλύτερο. Όσο για
την διαμάχη AMIGA -
ST, (έχω AMIGA) εί-
ναι άσκοπη και χαζή,
αφού ο καθένας απο-
φασίζει και παίρνει
αυτό που του αρέσει,
και τον βοηθάει πε-
ρισσότερο. Όσο για
τον A3000, είναι χω-
ρίς αμφιβολία πολύ
καλύτερος, και η
υποστήριξη θα έρθει
σύντομα γι' αυτόν.
Εχω βέβαια πολλές
απορίες και ερωτή-
σεις, αλλά ελπίζω να

απαντηθούν μέσα απο άλ-
λα γράμματα. GO ON για
να γίνετε τελικά το περιο-
δικό του "ΧΡΗΣΤΗ"

ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΣΙΩΜΟΣ

● Αγαπητέ φίλε Παναγιώ-
τη, καλά μας άρχισες το
γράμμα σου με το (πότε
θα πάψουμε να είμαστε
εγωϊστές). Προς το τέλος
βέβαια, μας τα χάλασες λί-
γο με τον A3000, αλλά τε-
λικά συμφωνώ ότι ο καθέ-
νας αγοράζει ότι του αρέ-
σει, και ότι τον βοηθάει πε-
ρισσότερο. Όσο για τις
απορίες σου, ελπίζω να
απαντηθούν απο άλλα
γράμματα αναγνωστών.

ΠΡΟΚΛΗΤΙΚΑ

ΓΡΑΜΜΑΤΑ



Το βρίσκω πε-
ριττό να αρχίσω
το γράμμα μου
με τους συνηθισμένους
επαίνους για την ύλη σου,
αφού είναι πια γνωστή η
ποιότητά της. Αφορμή για
να σου γράψω, στάθηκαν
δύο προκλητικά γράμματα
(Γιάννης Μαρκάκης, Μά-
νος Ατζιάρας) απο το εν-

δέκατο τεύχος. Ένας λο-
γικός άνθρωπος συγκρίνο-
ντας το PC με μια AMIGA,
θα καταλάβει ότι το PC εί-
ναι ένα computer που στέ-
κεται με "πατερίτσες"
μπροστά σε μια AMIGA.
Θέλω να πω ότι ένα PC,
για να συναγωνιστεί μια
AMIGA, χρειάζεται κάρτα
γραφικών, κάρτα ήχου,
CGA, VGA, EGA και ένα
κάρο δαπανηρές κάρτες.
Απο άποψη software, δεν
συζητάμε. Η AMIGA, χω-
ρίς κάρτες και "πατερί-
τσες" έχει καταπληκτικά
γραφικά, και τέλειο ήχο.
Αυτά ήθελα να πω, και να
τελειώσει εδώ ο πόλεμος
PC vs AMIGA.

Φιλικά

Δημήτρης

Δημητρακόπουλος

● Τώρα τι να πω εγώ, απλά
θα έλεγα να ξαναδιαβάσε-
τε τον τίτλο του πρώτου
γράμματός.

RETRY/CANCEL



Αγαπητό USER,
θα ήθελα να σε
συγχαρώ για τα

καλά σου θέματα, και πι-
στεύω πως απο πλευράς
"reviews" είσαι πολύ καλό.
Είμαι κάτοχος μιας AMIGA
500 και θα ήθελα να σε ρω-
τήσω μερικά πράγματα.

A) Πως μπορώ να φορμά-
ρω μια δισκέτα στην
AMIGA;

B) Πριν απο λίγες μέρες
πήρα το LARRY I. Όταν το
έβαλα, και πάτησα το
mouse για να φορτώση,
εκείνο μου έγραψε σε ένα
μικρό παράθυρο στην οθό-
νη <Volume LARRY has a
read/write error retry/
cancel.

Τι συμβαίνει;

Είναι χαλασμένο το παιχνί-
δι;

Γιατί δεν φορτώνει;

Ημουν παλιός κάτοχος PC,
και συμφωνώ απόλυτα πως
η AMIGA είναι καλύτερη
σε σχέση με τους PCs, στα
παιχνίδια αλλά όχι και στα
προγράμματα. Πολύ σωστή
και η άποψη του Μάνου
Ατζιάρα.

Φιλικά Σταμάτης

● Αγαπητέ Σταμάτη, σε ευ-
χαριστούμε για τα καλά
σου λόγια, όσο για το

φορμάρισμα της δισκέτας υπάρχουν δύο τρόποι. Ο πρώτος και ο πιο χρονόβόρος γίνεται μέσω του workbench, και με την εντολή format, και ο δεύτερος από τα διάφορα utilities (δεν λρω την κακιά λέξη) που κυκλοφορούν. Β) Αν είναι original η δισκέτα, πίσω στο μαγαζί για αλλαγή, αν δεν είναι βρες καμιά δισκέτα λιγότερο ταιπωρημένη και ξαναγράψτο.

ΦΙΛΙΚΕΣ

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Δυο ερωτήσεις απ' τους φίλους μας Brain.

1) Παιό από τα παρακάτω προγράμματα σχεδίασης 3D, έχει την δυνατότητα αυτά που φτιάχνεις να τα βλέπεις, χωρίς να έχει φαρτώσει το πρόγραμμα, κάτι σαν demo, (ANIMAGIC - DESIGN 4D - PAGE FLIPPER - TURBO SILVER - VIDEOSCAPE 3D - MODELER 3D - AEGIS DRAW PLUS 2.0 - 3D SPRINT - CALIGARI κλπ).

2) Στα SCULPT ANIMATE 4D, πως θα δημιουργήσω κίνηση; Αν μπορείς πες

μου βήμα/βήμα τα στάδια.

● Παιδιά κατ' αρχάς σας ευχαριστούμε για τα αμέτρητα tips, και περιμένουμε και άλλα, όχι μόνο από εσάς αλλά και από άλλους αναγνώστες της στήλης. Τώρα στις ερωτήσεις:

1) Απ' ότι κατάλαβα, εννοείς να υπάρχει ένα πρόγραμμα player για κάποιο animation. Ετσι σχεδόν όλα (εκτός από τα MODELER 3D και DRAW PLUS) με κάποια εντολή ή κάποιο πρόγραμμα player, τρέχουν χωρίς να χρειάζεται να φορτώσεις το αρχικό πρόγραμμα. Τώρα κατά την γνώμη μου, για demo είναι καλό το AEGIS VIDEOSCAPE 3D, όπου με την εντολή PLAYANIM παίζει σε real time αυτό που έχεις φτιάξει. (Εγώ χρησιμοποιώ αυτό, και τα objects μου τα φτιάχνω μέσα από το ANIMATE 3D).

2) Το να σου εξηγήσω βήμα/βήμα τι συμβαίνει σ' αυτό το πολύπλοκο πρόγραμμα, θα χρειαστώ περίπου ...όλες τις σελίδες του USER!! (Εχεις δει καθόλου το manual, αυτού του προγράμματος; Εγκυκλοπαίδεια ολόκληρη). Θα σε συμβούλευα να βρείς



κάπου το manual, και μην τρομάξεις, απλά θα δεις ότι είχα δίκιο.

ΜΟΝΟ

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ



Αγαπητό USER Εχω έναν Amstrad 6128, και σε λίγο καιρό θα πάρω Amiga 500 με αθόνη 1084 ή 1084S; (Η πρώτη ερώτηση σημ. αρχισυντάκτη). Εχω να κάνω μερικές ερωτήσεις: (Το παιδί ξέρει καλά την αλφάβητα σημ. αρχισυντάκτη)

Α) Τι διαφορά έχει η οθόνη 1084 από την 1084S; Παιά είναι πια καλή;

Β) Εχω ακούσει ότι α Atari 1040 STFM, έχει περισσότερα προγράμματα από την AMIGA 500. Είναι αλήθεια;

Γ) Παιό joystick πιστεύετε ότι είναι καλύτερα: τα PACMAN ή τα ULTIMATE SUPER STICK;

Δ) Τι ανάλυση έχει η AMIGA 500; Πόσα χρώματα χρησιμαπαιούνται σε κάθε ανάλυση;

Ε) Παιός υπολογιστής είναι πια καλός; (κατά την γνώμη σας) η AMIGA ή α Atari MEGA ST;

Ζ) Ο ARCHIMEDES πόσα κάνει με μια αθόνη έγχρωμη;

Η) Χρειάζεται η AMIGA 500 έχτρα μνήμη; Αν ναι πόση;

Θ) Είναι χρήσιμα α εκτυπωτές;

Ι) Τα AMOS THE CREATOR είναι πρόγραμμα για δημιουργία παιχνιδιών παιότητας;

Κ) Για να γίνει αντιγραφή σε AMIGA, (μεταξύ φίλων, και όχι για πανηρά πράγματα) χρειάζεται δευτερο drive;

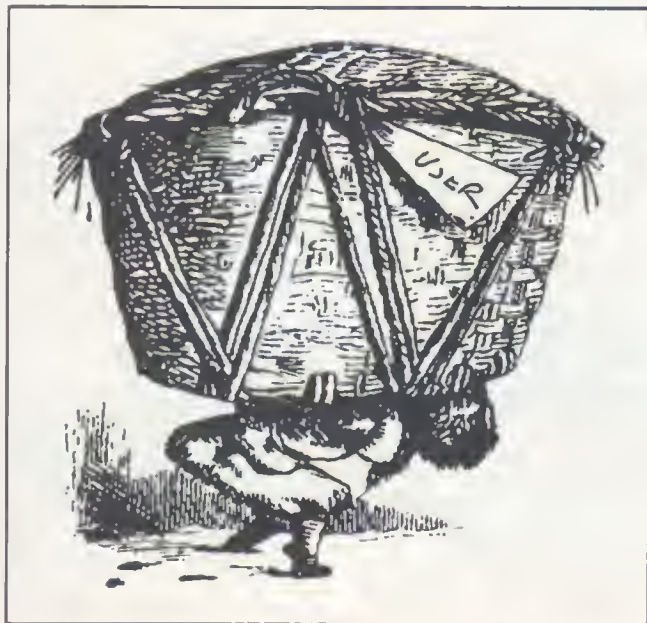
Λ) Τα mouse, γιατί είναι χρήσιμα; Ελπίζω να μην σας καύρασα, (μπάάά) και σας χαιρετώ (Ούφφφ).

Σταύρος Γαρεδάκης

● Φίλε Σταύρο σου μένουν άλλα 13 γράμματα για να συμπληρώσεις την ΑΒ. Περιμένουμε λοιπόν!!!

Α) Η διαφορά τους είναι ότι το 1084S, είναι στερεοφωνικό. Κατά τ' άλλα και τα δυο είναι της Commodore και διαλέγεις εσύ.

Β) Σαν Atari ST, ναι έχει περισσότερα προγράμματα, άλωστε μην ξεχνάμε ότι κυκλοφορεί περισσότερα χρόνια από την AMIGA, η οποία όμως δεν πάει πίσω.



Γ) Όλα είναι joystick, και έχουν τον ίδιο σκοπό, και όλα κάποτε χαλάνε για να δουλεύουν και τα μαγαζιά.

Ε) Και οι δυο, ανάλογα για τι δουλειά τους θέλεις.

Ζ) Για τον ARCHIMEDES σου δίνω το τηλ: 36.07.836.

Η) Παίρνει μνήμη από 512K έως 8MB. Αναλόγως τι θέλεις να κάνεις.

Θ) Για παιχνίδια όχι, για πιο σοβαρές εφαρμογές ναι.

Ι) Το AMOS γενικά είναι μια υψηλού επιπέδου γλώσσα, που μπορείς να κατασκευάσεις ακόμα και παιχνίδια.

Κ) Σε όλους τους υπολογιστές γίνεται αντιγραφή με ένα drive, απλώς κά- νει λίγη ώρα.

Λ) Το mouse είναι το εργα- λείο που σε βοηθάει στην οθόνη να επιλέγεις εντο- λές, και να κάνεις διάφο- ρες εργασίες. Αυτά, να μας ξανάρθεις.

TIP'S AND TRICK'S



Αγαπητό USER, καταρχάς συγχα- ρητήρια για την καταπληκτική σου ύλη.

Θα ήθελα να σου κάνω όμως μία υπόδειξη για την στήλη tip's and trick's.

Βάζεις συνέχεια κόλπα για AMIGA, ATARI και AMSTRAD, ενώ για τους υπόλοιπους υπολογιστές ένα δυο κολπάκια, και ιδιαί- τερα για τους PC που συ- νεχώς αυξάνονται στην χώρα μας.

Φιλικά

Γιάννης Αθαγιανός

● Φίλε Γιάννη το έχουμε ξαναπεί. Για την στήλη tip's and trick's, περιμένουμε την βοήθεια σας. Πρέπει να μας στείλετε και εσεις δικιά σας TIPS & TRICK'S σύντομα.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΓΙΑ PC



Καταρχήν ένα μεγάλο μπράβο, που κατάφερες και παρουσιάσες πρώτο απ'όλα τα περιοδικά της Ελλάδας το νέο adventure της Sierra, το Heroe's Quest II. Εύχομαι, να συνε- χιστούν αυτές οι πρωτιές και στο μέλλον. Τώρα ορι- σμένες ερωτήσεις για τις νέες κυκλοφορίες παιχνι- διών για PC.

1) Σκέφτομαι να αγοράσω σύντομα τα: Onslaught, Targhan, Stunrunner. Η κάρτα γραφικών που έχω είναι η MCGA, η οποία εξομειώνει VGA (χωρίς να τρέχει παιχνίδια που έχουν γραφτεί ειδικά για VGA) και CGA. Τα παιχνίδια αυτά σε CGA αξίζουν (όσον αφορά γραφικά, animation, scrolling κλπ). Θα ήθελα μια απάντηση εντελώς αντικειμενική.

2) Στο νέο compilation της Ubisoft <Full Blast>, τα παιχνίδια που περιέχονται στο πακέτο για AMIGA και ST, περιλαμβάνονται όλα και στην έκδοση για PC;

3) Στη στήλη Previews, του τεύχους 1, είχατε πα- ρουσιάσει το παιχνίδι GOLDRUNNER. Τελικά κυ- κλοφόρησε στην Ελληνική αγορά, και αν ναι, σε ποιούς υπολογιστές;

4) Θα ήθελα να μάθω αν έχουν κυκλοφορήσει στην Ελλάδα, ή αν έχετε κά- ποιες πληροφορίες, για τα εξής παιχνίδια:

α) F-19, 2V, Darklands, Apache 2000, Light Speed της Microprose.

β) Command HQ από την Microplay.

γ) Imperium.

δ) Centurion από την Electronic Arts.

5) Εδώ και ένα χρόνο έχω πάρει το Drakhen, και δεν ξέρω πως να το προχωρή- σω.



Θα σας παρακαλούσα να δημοσιεύσετε από την στή- λη Spell shop κάποιες λύ- σεις, ή τουλάχιστον έναν χάρτη, ώστε να μπορέσου- με να προσανατολιστούμε, όχι μόνο εγώ αλλά και οι υπόλοιποι που μπήκαν στον κόπο και το αγόρα- σαν.

Φιλικά

Φώτης Γκινόπουλος

● Αγαπητέ φίλε Φώτη, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, και περνάμε στις ερωτήσεις σου:

1) ΝΑΙ

2) Ναι τα έχει όλα και συμ- φέρει

3) Δεν γνωρίζω, αλλά πι- στεύω πως ναι.

4) Τα παιχνίδια που αναφέ- ρεις όλλα σχεδόν έχουν κυκλοφορήσει για PC.

5) Για το DRAKHEN λίγη υπομονή για το επόμενο USER.

TOM CRUISE

THE BEST



Αγαπητό USER. Καταρχήν πρέ- πει να σε συγχα- ρώ, για το υλικό του πε- ριοδικού. Όμως αν ο αρχι- συντάκτης σας είχε και λί-

γο μυαλό, δεν θα έγραφε αυτά που γράφει, ότι ο Tom Cruise βγάζει απαίσι- α κινηματογραφικά έργα. Όπως και να το κάνουμε εί- ναι φανταστικός ηθοποιός και άνθρωπος. Δεν τον ξέ- ρω βέβαια προσωπικά, φα- τσικά εννοώ. Το μόνο κα- λό είναι ότι δημοσιεύετε όλα τα γράμματα που σας στέλνουν, είτε γράφουν καλά λόγια, είτε όχι.

Το 'DAYS OF THUNDER' είναι μια χαρά παιχνίδι, και εύχομαι κάποιος να ανα- γκάσει τον κύριο εξυπνά- κια, να δει την ταινία, μπάς και καταλάβει από ηθο- ποιούς, και από καλά έργα. Σχετικά με το περιοδικό, είναι αρκετά καλό, και δίνει αρκετές πληροφορίες. Βέ- βαια ορισμένα παιχνίδια τα αδικείς πολύ γιατί αξίζουν παραπάνω. Όμως ο ποιό σημαντικός λόγος που σου έγραψα, είναι ο Tom Cruise, και είμαι μια φανατι- κή θαυμάστριά του.

Γι'αυτό να σκέφτεσαι και λίγο πριν γράψεις γι'αυτόν, αφού ξέρεις ότι είναι μαζί του η νεολαία. Καλύτε- ρος ηθοποιός δεν υπάρχει, είναι ο the best. Μια φα- νατική του TOM CRUISE

Αλεξάνδρα

● ΝΑΙ !!! Είναι γεγονός. Το πρώτο γράμμα απο κορίτσι, και την ευχαριστούμε πάρα πάρα πολύ, αλλά κάπου έχει άδικο για τον αρχισυντάκτη, γιατί το review του 'days of thunder' το έγραψε ο συντάκτης Αγγελος Μαγγλής και όχι ο αρχισυντάκτης. Όσο για τον κύριο Tom Cruise, προσπαθεί ο άνθρωπος, τώρα που περνάει η μπογιά του, πάντως εμένα μου άρεσε το 'TOP GUN'. Για τον άνθρωπο της βροχής, δεν λέω κουβέντα, ο Ντάστιν Χόφμαν έδωσε ρεσιτάλ.

Όσο για την βαθμολογία μερικών παιχνιδιών, που λές ότι τα αδικούμε, την βαθμολογία την βγάζει ο συντάκτης που γράφει και το άρθρο, και ίσως μερικές φορές να είναι λίγο σκληρός.

Πάντως σε ευχαριστούμε που μας διαβάζεις, και ελπίζουμε το ίδιο να κάνουν και μερικές φίλες σου, για να αποκτήσουμε και θηλικούς αναγνώστες.

ΣΑΤΑΝΙΚΟ

ΜΥΑΛΟ



Αγαπητό USER
Σου έχω ξαναγράψει, και έμει-

να ικανοποιημένος. Εντωμεταξύ όμως, το σατανικό μυαλό μου, πήρε πάλι στροφές και έχω λίγες απορίες:

1) Θα μπορούσα παίρνοντας μια AMIGA ή έναν ST, να μην αγοράσω οθόνη και να συνδέσω το computer, με μια μικρή έγχρωμη τηλεόραση, ή είναι καλύτερα να αγοράσω ένα monitor;

2) Θα μπορούσα να πάρω το users manual ενός computer, απο το μαγαζί ή δίνεται μόνο μαζί με τον computer;

3) Ένας ATARI ST, έχει τις ίδιες δυνατότητες με έναν STE;

4) Ο υπολογιστής CAF, είναι καλός για games;

5) Μπορώ να αγοράσω έναν CPC plus, και να τον συνδέσω με την τηλεόραση αντί για monitor; Αν ναι, θα έχω καλύτερη απόδοση στα games (γραφικά, ήχο κλπ.);

1000 ευχαριστώ
Παναγιώτης Ψαρρός
Υ.Γ. Είσαι και το πρώτο.

● Σατανικέ φίλε Παναγιώτη, με το πολύστροφο μυαλό.

1) Αν αγοράζεις μια AMIGA και ένα modulator, θα μπο-

ρούσεις να την συνδέσεις στην ταλεόραση έγχρωμη, ή ασπρόμαυρη, ο ATARI ST θέλει monitor.

2) Όχι το manual το παίρνεις μόνο με το computer.

3) Όχι ο ATARI ST έχει διαφορά απο τον ATARI STE σε: STE έχει blitter παλέτα με 4096 χρώματα, ενσωματωμένο drive και συνδέεται στην τηλεόραση, ενώ ο ATARI ST, δεν έχει drive ενσωματωμένο, έχει 512 χρώματα, και δεν συνδέεται στην τηλεόραση.

4) Ο CAF είναι PC, έχει τα γνωστά γραφικά και τον γνωστό ήχο, αλλά για games εγώ θα διάλεγα ή AMIGA ή ATARI.

5) Ναι ο CPC plus, συνδέεται στην τηλεόραση με modulator, αλλά και το monitor του γίνεται τηλεόραση.

SEGA

MASTER

SYSTEM



Καταρχήν δεν θέλω να πω περησιτά λόγια. Όλοι πια ξέρουν, ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό στον τομέα σου. Είμαι 10 χρόνων και κάτοχος ενός SEGA MASTER SYSTEM. Θα σε παρακαλούσα να μου λύσεις κάποιες απορίες:

Α) Τι διαφορά έχει το SEGA MASTER SYSTEM απο το SEGA MEGA DRIVE;

Β) Πως γίνεται να συνδέσω το SEGA με το monitor (B/W) του PC;

Γ) Ποιά είναι η διεύθυνση του ATHENS CLUB; Κλείνοντας θα ήθελα να σε παρακαλέσω να δώσεις μεγαλύτερη έμφαση στο SEGA.

Με εκτίμηση
Αντώνης Χαζάπης

● Φίλε Αντώνη, η διαφορά της SEGA MASTER

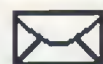
SYSTEM απο την SEGA MEGA DRIVE είναι τεράστια. Η MEGA έχει 64 χρώματα, 11 κανάλια ήχου ακόμη τον 68.000 και τον Z80 ταυτόχρονα, 64K video ram, και παλέτα με 512 χρώματα, αλλά και πιο ακριβά παιχνίδια.

Β) Το SEGA MASTER SYSTEM, δεν συνδέεται με τίποτα στο monitor.

Γ) Όσο για την διεύθυνση του ATHENS CLUB, κάπου μέσα στο USER που κρατάς υπάρχει και η διαφήμιση του μαγαζιού.

ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ



Σε αγοράζω απο το τρίτο τεύχος, και έχω παρατηρήσει ότι είσαι ένα απο τα καλύτερα περιοδικά για computers, αν όχι το καλύτερο. Θα ήθελα να σε ρωτήσω μερικά πράγματα, γιατί νομίζω ότι θα μου δώσεις τις καλύτερες απαντήσεις.

1) Έχω ένα EURO PC, και θα ήθελα να μου πεις ποιό είναι το καλύτερο flight simulator για τον υπολογιστή μου.

2) Πρόκειται να αγοράσω μια AMIGA 500, και θα ήθελα να μου πεις ποιό είναι το καλύτερο monitor.

3) Είμαι στην Ζάκυνθο, και θα ήθελα να γίνει μια προσπάθεια να παίρνουμε γρηγορότερα το USER.

Και οι απαντήσεις στον φίλο μας: 1) Εγώ θα αγόραζα το F19. 2) Το 1084, και οικονομικό και καλό, τραβάει και στην ανηφόρα. 3) Λίγη υπομονή και θα γίνει και αυτό.

Ο ST

USERAKIAS



Γράφω αυτό το γράμμα θέλοντας να μάθω που μπορώ να βρώ τα:



3D CONSTRUCTION KIT, STOS και STAC. Προσπάθησα σε πολλά μαγαζιά στην Αθήνα αλλά δεν τα είχαν. Τέλος έχω έναν STAR LC-10, αλλά δεν ξέρω πως βγαίνουν τα χρώματα. Χρειάζεται κάποια εντολή; Αν ναι ποιά είναι;

● Φίλε userakia, θα έλεγα να ψάξεις και στα περιφερειακά μαγαζιά, και σίγουρα θα τα βρεις. Όσο για την εντολή αν είναι πρόγραμμα ζωγραφικής θα την έχει απο μόνο του, αν είναι απο basic, καλό θα ήταν να ρίξεις μια ματιά στο manual του printer σου.

ΠΑΡΑΠΟΝΙΑΡΗΣ



Αγαπητό USER θα ήθελα να σε συγχαρώ για την φανταστική σου ύλη. Είσαι το ωραιότερο περιοδικό, που έχει θέμα τα computers. Παρόλο που είσαι (σχετικά) νέο περιοδικό, μπορείς και ανταγωνίζεσαι πολλά άλλα περιοδικά, με μεγαλύτερη πείρα στο είδος. Θα ήθελα να παρατηρήσω, αλλά και να ρωτήσω μερικά πράγματα. Κατ'αρχήν πρόσφατα έχω μπει στον φανταστικό κόσμο των computer μέσω ενός IBM, με σκληρό δίσκο, και είμαι θαμπωμένος. Θα ήθελα να παρατηρήσω ότι... εντάξει, έχεις φανταστική ύλη, φοβερές εικόνες, αλλά δεν βάζεις τίποτα και για PCs, και αν βάλεις τα θέματα είναι λιγοστά, σε σχέση π.χ. τα θέματα της AMIGA. Θα σε παρακαλούσα να βάζεις Tips n' Tricks και για PCs. Τέλος θα ήθελα να σε ρωτήσω:

- 1) Αν το γνωστό παιχνίδι Ghost n' Goblins έχει λύση στο να αποκτήσεις άπειρες ζωές.
- 2) Ποιά άλλα παιχνίδια μου

συνιστάς να αγοράσω;
3) Μπορείς να μου πεις κάποια utilities να αγοράσω;

Φιλικά

Βαγγέλης Παρασκευαΐδης

● Φίλε Βαγγέλη σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Προσπαθούμε μέσα απο τις 116 σελίδες του USER, να καλύψουμε οτι μπορούμε, ακόμη και ARCHIMEDES.

Όσο για τα Tips για το PC, περιμένουμε την βοήθεια των αναγνωστών, όπως επίσης και για το ghost n' goblins, που μας ζητάς. 2+3) Εγώ παίζω kick off, και απο utilities το wordplus (κειμενογράφος) που απαντώ στα γράμματά σας.

USER

ΥΠΕΡΑΝΩ ΟΛΩΝ



Αγαπητό USER. Συγχαρητήρια για τη θαυμάσια ύλη σου και τη συνεχή

προσπάθειά σου για προσφορά σωστής και πλήρους ενημέρωσης στους χρήστες computer.

Κάνεις πολύ καλά που υποστηρίζεις όλους τους τύπους computers βάζοντας ένα θέμα κάθε μήνα για τον καθένα (πλην του Spectrum).

Είναι και αυτός ένας από τους λόγους που είσαι το καλύτερο περιοδικό για home (και όχι μόνο) computers στην Ελλάδα (ξεπερνάς τα: PIXEL, SPRITE, COMPUTER GAMES).

Σου αξίζει αυτή η θέση. Ελπίζω να συνεχίσεις έτσι. Θα ήθελα τώρα να μου απαντήσεις στις εξής απορίες.

1) Σε τι διαφέρουν τα ATARI STE από την AMIGA 500 ή 2000; Σε τι διαφέρουν τα ATARI ST από τα ATARI STFM;

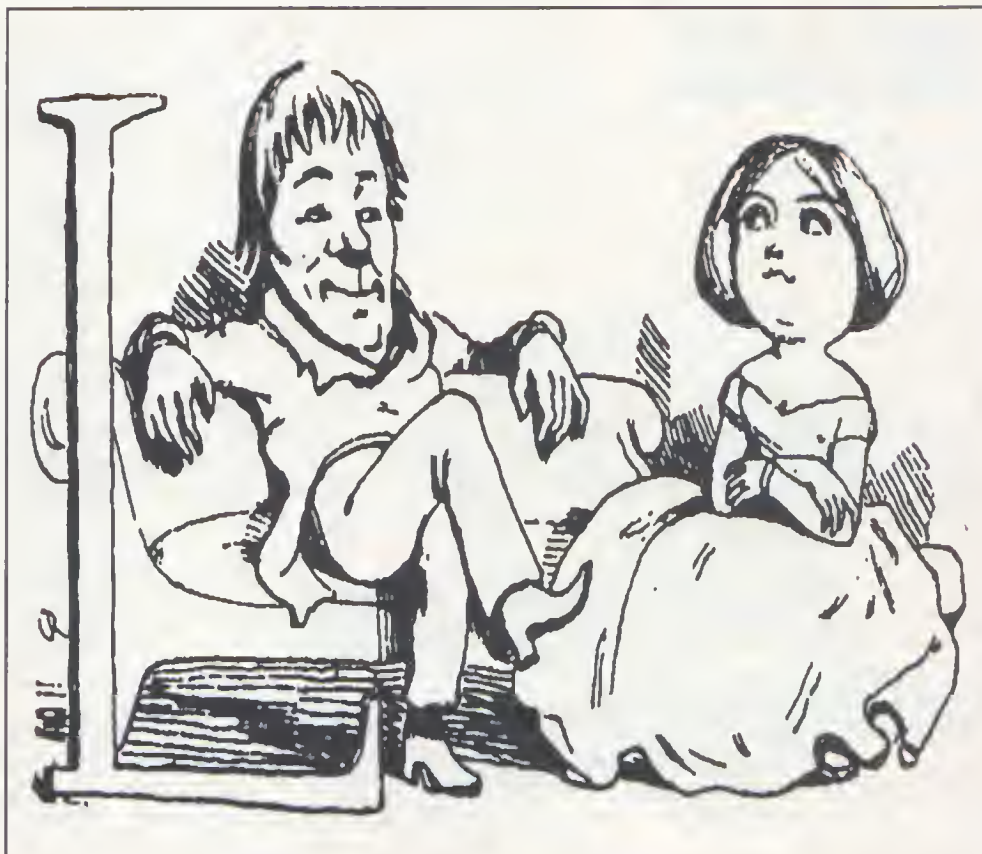
2) Γίνεται μέσω modem να συνδεθούν μόνο 2 χρήστες; Πόσο θα κοστίζει συ-

νολικά η σύνδεση (modem, κλπ);

3) Τα original games θεωρούνται πως δεν έχουν ποτέ πρόβλημα.

Όμως 5 συνολικά original games μου έχουν παρουσιάσει πρόβλημα. Στα 3 από αυτά χάλασε εντελώς η οθόνη τους σε κάποια στιγμή αλλά επανήλθε όταν έκανα reset και ξαναφόρτωσα το παιχνίδι, στο 4ο εμφανίζονταν κάθετες γραμμές αρκετά συχνά και στο 5ο μου έβγαине το μήνυμα insert disk ενώ η διασκέττα ήταν ήδη στο disk drive. Πρόκειται για ελάττωμα του παιχνιδιού ή για κάτι άλλο; Μήπως τέλος υπάρχει φόβος για βλάβη στα original games που δεν πωλούνται σφραγισμένα;

4) Μερικά παιχνίδια (αντιγραφές) μου έχουν παρουσιάσει προβλήματα με την οθόνη τα οποία μερικές φορές συνεχίστηκαν και αφού είχα βγάλει τη διασκέττα από το disk drive





και είχα κάνει reset τον υπολογιστή. Σε τι μπορεί να οφείλεται αυτό;

5) Όταν γυρίζω το δείκτη contrast της οθόνης του υπολογιστή μου (AMSTRAD CPC 6128) εμφανίζονται σ'αυτήν πολλές μαύρες γραμμές. Είναι αυτό βλάβη της οθόνης ή μήπως υπάρχει φόβος για virus;

6) Ποιά γλώσσα προγραμματισμού χρησιμοποιείται περισσότερο στον 6128 για την κατασκευή arcade παιχνιδιών;

7) Μήπως έχετε δει το SHADOW WARRIORS στον 6128; Εάν ναι, θα ήθελα να μου πείτε: α) έχει μουσική; β) πιάνει και τις 2 πλευρές της δισκέτας; Σας ρωτάω αυτά γιατί α) είχα διαβάσει πως το παιχνίδι στον AMSTRAD έχει πολύ καλή μουσική αλλά ενώ έχω το παιχνίδι δεν έχω ακούσει τίποτα από μουσική β) το παιχνίδι πιάνει και τις 2 πλευρές της δισκέτας μου αλλά χρησιμοποιεί μόνο την 1η μέχρι και το τέλος! Έχω επίσης μερικά πράγματα να επισημάνω αλλά και να προτείνω:

1) Η στήλη POWER ON πρέπει να μεγαλώσει έτσι ώστε να έχουμε μια όσο το δυνατόν πιο πλήρη αναφο-

ρά στα νέα προϊόντα του διεθνούς marketing.

2) Η στήλη Tips 'n' Tricks πρέπει επίσης να αυξηθεί λίγο.

3) Τι θα λέγατε για μια στήλη αποκλειστικά με επεμβάσεις για τα πιο πρόσφατα παιχνίδια; Πολλά από αυτά είναι πολύ δύσκολο να τελειωθούν και σίγουρα μια στήλη με επεμβάσεις (για όσο το δυνατόν περισσότερα formats) θα ευχαριστούσε όλους τους gamers.

4) Η στήλη Spell Shop είναι καλή. Εκτός όμως από τα adventures υπάρχουν και πολλά καλά arcade adventures τα οποία είναι αρκετά πολύπλοκα και είναι απαραίτητες κάποιες οδηγίες για να τα προχωρήσει κανείς (πχ. Batman 2, Myth, Tusker, Time Machine).

Γιατί λοιπόν δεν κάνετε μία στήλη (έστω και μια σελίδα το μήνα) όπου θα παρουσιάζετε τον τρόπο λύσης κάποιου ή κάποιων (αν το επιτρέπει ο χώρος) arcade adventures;

Πιστεύω πως είναι πρωτότυπη ιδέα και αξίζει να δοκιμαστεί. Βέβαια δεν περιμένει κανείς να γίνουν όλα αυτά μαζί. Τουλάχιστον θα ήθελα να μου πείτε αν συμ-

φωνείτε σε γενικές γραμμές και αν είναι δυνατό να πραγματοποιηθούν κάποια από αυτά.

Τέλος τι θα λέγατε να κάνετε ένα γκάλοπ όπου θα ζητάτε τις προτάσεις των αναγνωστών σας για νέες στήλες αλλά και τις γνώμες τους για τις ήδη υπάρχουσες στήλες και διάφορες αλλαγές που θα μπορούσαν να γίνουν σε αυτές;

Κλείνω το γράμμα μου με την ελπίδα να το δημοσιεύσετε (μου πήρε αρκετή ώρα να το γράψω) και συγνώμη αν σας κούρασα με την πολυλογία μου.

**Φιλικά,
Δημήτρης Τενές**

● Φίλε Δημήτρη, σ'ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, και για την διάκριση του USER, σαν το καλύτερο περιοδικό για Home Computers. Και αρχίζουμε με τις αρκετές ερωτήσεις σου:

1) Ο STE είναι ο νέος ST με περισσότερα χρώματα και τον πολυσηζητημένο blitter. Η Amiga 500, 2000 είναιη Amiga που ξέρεις!!

2) Γίνεται να συνδεθούν 2 χρήστες μέσω modem, όσο για το πόσο θα κοστί-

σει η σύνδεση είναι καθαρά θέμα πόσο θα κοστίσουν τα modems.

3) Μερικές φορές τυχαίνει να είναι προβληματικό κάποιο πρόγραμμα, αλλά την στιγμή που το έχεις αγοράσει original, το επιστρέφεις στο computer shop, και στο αντικαθιστούν.

4) Να μην αγοράζεις αντίγραφα απλό!!!

5) VIRUS! Αυτή είναι άγνωστη λέξη για τον 6128, ή το καλώδιο δεν κάνει καλή επαφή, ή δες το contrast.

6) Ασφαλώς όχι μοσχαρίσια, ή Laser basic ή γλώσσα μηχανής.

7) Ασφαλώς και έχουμε δει το SHADOW WARRIORS στον 6128, και φυσικά έχει και ήχο, και πιάνει και τις δυο πλευρές της δισκέτας. Και τώρα ας περάσουμε και στις προτάσεις σου:

1) Η στήλη POWER ON θα μεγαλώσει.

2+3) Για την στήλη Tips'n'Tricks, αλλά και για τις επεμβάσεις, περιμένουμε την βοήθειά σας.

4) Λίγη υπομονή, πάντως σε ευχαριστούμε για τις προτάσεις σου, και περιμένουμε την ίδια ανταπόκριση και απο άλλους αναγνώστες, άλλωστε μην ξεχνάτε ότι αυτό το περιοδικό είναι δικό σας.

PART I

Τα Σεπτέμβρια του 1988 η Mandarin Software κυκλοφόρησε την STOS BASIC για τον ATARI ST. Αυτή η BASIC "έγραψε" ιστορία, και εκλέκτηκε σαν την καλύτερη BASIC που είχε κυκλοφορήσει μέχρι τότε. Τώρα η ίδια BASIC κυκλοφορεί και για την AMIGA βελτιωμένη και με περισσότερες δυνατότητες. Αυτή η BASIC είναι η AMOS BASIC. Η AMOS BASIC περιλαμβάνει ένα μεγάλο φάσμα με παραπάνω από 500 ενταλές, μερικές από τις οποίες είναι πραγματικά χρήσιμες. Μπορείς, για παράδειγμα να μετακινήσεις ή να καυχήσεις μια εικόνα αλόκληρη και να καθαγωγήσεις ένα sprite, μόνο με την χρησιμοποίηση ενός απλού παραδείγματος του manual. Η AMOS BASIC δεν είναι απλό μία έκδοση συνηθισμένης BASIC, είναι μια BASIC αφιερωμένη στην δημιουργία προγραμμάτων και ιδιαίτερα παιχνιδιών. Έχει δική της γλώσσα προγραμματισμού και λειτουργίας που αναφέρεται AMAL. Τα προγράμματα που είναι γραμμένα με αυτό το σύστημα

ρόθου" του προγράμματος που εκεί μπορείς να γράψεις τα προγράμματα σου. Μετά μπαίνουμε στα Direct Mode που μας βοηθάει να κόνουμε ένα γρήγορα test στα προγράμματα που έχουμε κόνει. Όλες οι ενταλές του Direct Mode μπαίνουν σε μία ειδική αθόνη η οποία είναι ανεξάρτητη από τα κυρίως προγράμματα. Αυτή η αθόνη έχει φυσικό αριθμένες δικές της ενταλές, αλλά μπορείς και μέσα αυτής να χρησιμοποιήσεις και αριθμένες από τις ενταλές της BASIC. Για παράδειγμα:

Print 42

ANSWER=6. Print ANSWER*9

Curs Off

Close Workbench

(Με αυτό το πρόγραμμα μπορείς να γλυτώσεις από multitasking λειτουργίες σχεδόν 40K !!)

Για να μπεις στα Direct Menu πατάς τα ESC και βλέπεις τις ενταλές και την λειτουργία τους.

ESCape Πηγαίνεις στα Editor Window

AMOS BASIC

**Καλώς ήρθατε στον
φανταστικό κόσμο
της AMOS BASIC!!
Όπως ξέρετε η AMIGA
είναι ένα computer
με καταπληκτικές δυ-
νατότητες, και για
πρώτη φορά όλες
αυτές οι δυνατότητες
(σχεδόν) βρίσκονται
στα δάκτυλά σας.**

εκτελούνται 50 φορές τα δευτερόλεπτα χρησιμοποιώντας ένα πανίσχυρο σύστημα από interrupts. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν απευθείας για να δημιουργήσουν παιχνίδια όλων των ειδών. Από την γρήγορη και φυσική κίνηση που απαιτείται στα arcade, μέχρι την απαλή και μεγάλης ακρίβειας κίνηση που χρησιμοποιείται στα adventure και στα σχεδιαστικά προγράμματα. Ξεκινώντας το πρόγραμμα βλέπουμε ένα menu που μας βοηθάει στις βασικές λειτουργίες του προγράμματος, όπως Load, Save, Delete, Animation e.t.c. Στην συνέχεια θα αναλύσουμε αριθμένες λειτουργίες του Editor. Αυτός ο Editor αποτελείται από αριθμένα μέρη που θα αναφερθούμε στην συνέχεια. Ξεκινάμε με το Menu Window που είναι το βασικό menu του προγράμματος, όπως αναφέραμε και παραπάνω. Στην συνέχεια είναι η Information Line που μας πληροφορεί για αριθμένα στοιχεία του προγράμματος όπως: Γραμμή και σημείο του προγράμματος που κόνουμε edit, το πασό της μνήμης που είναι ελεύθερο για χρησιμοποίηση, και το όνομα του προγράμματος που υπάρχει στην μνήμη. Για παράδειγμα:

L=1 C=1 Text=40000 Chip=91000 Fast=0 Edit=exaple

Συνεχίζουμε με το Editor Window που δεν είναι τίποτα άλλο από το βασικό "πα-

Return

Εκτελεί τις ενταλές

που βρίσκονται στην γραμμή

DElete

Σβήνει χαρακτήρες

Backspace

Σβήνει προς τα δεξιά

Left Arrow

Καυνάει τον cursor δεξιά

Right Arrow

Καυνάει τον cursor

Help

αριστερά

Help

Ενεργείται το

λειτουργικό menu.

F1 to F10

Μπορείς να επαναφέρεις τις

ελευτείες δέκα γραμμές που έχεις

γράψει στα Direct Mode

Ενα άλλα αξιοσημείωτα στοιχεία του Editor είναι τα σύστημα των Multiple Programs. Αυτό το σύστημα σου δίνει την δυνατότητα να επεξεργάζεσαι παραπάνω από δύο προγράμματα ανυχρόνως!! Αν υπαθέσαμε ότι ένα από τα προγράμματα που έχετε κόνει έχει λóθος, τότε η BASIC θα "περάσει" τα ήδη φαρτωμένα προγράμματα στην μνήμη και θα σας αφήσει να πειραμαστείτε με τα "χαλασμένα" πρόγραμμα μέχρι να βρείτε τα λóθος. Αφού τα βρείτε, και ενδεχόμενως τα φτιάξετε, τα πρόγραμμα που υπήρχε στην μνήμη είναι πάλι στην διάθεση σας. Συνεχίζουμε με το Conserving Memory. Αυτό μας βοηθάει να γλιτώσουμε αρκετή μνήμη με την χρησιμοποίηση αριθμένων ενταλών όπως Close Workbench και Close Editor. Για παράδειγμα:

Print Chip Free, Fast Free
Close Workbench
Print Chip Free, Fast Free
(Αυτό το πρόγραμμα γλιτώνει περίπου 50K μνήμης από το σύστημα)

ή
If Fast Free=0 Then Close Workbench
(Αφαιρέστε για Fast Ram πρώτα)

Χρησιμοποιώντας την ενταλή Close Editor, ενώ το πρόγραμμα σας βρίσκεται σε εξέλιξη, γλιτώνεται περίπου 28K καθαρής μνήμης. Και επιπλέον δεν υπάρχει καμία παρενόχληση στην λειτουργία του προγράμματος. Τελειώνοντας με τον Editor πρέπει να πούμε ότι λειτουργεί και κανονικό σαν τους απλούς Editor της AMIGA, φυσικά με μεγαλύτερες δυνατότητες. Μετά τον Editor θα εξετάσουμε τις ενταλές της AMOS BASIC. Ξεκινώ με τις Variables που χωρίζονται σε τρία μέρη, στις Integers, στους Real Numbers, και στις String Variables. Οι Integers χρησιμοποιούνται περισσότερο σε απηθημένα πασό όπως A, NUMBER, SCORE, LIVES, και μπαρούν να απηθηθούν σε 4 Bytes δημιουργώντας διαφορά ταχύτητας από -147'483'648 σε +147'483'648. Οι Real Numbers στην AMOS BASIC αναδύονται πάντα από τα σύμβολα # και μπαρούν να απηθηθούν δεκαδικές αξίες όπως 3.1 ή 1.5, καθώς η κλίμακα τους είναι από 1E-14 έως 1E-15. Π.Χ: P#, NUMBER#, TEST#. Οι Strings Variables ασχολούνται περισσότερο με κείμενα παρά αριθμούς. Τα μήκας του text που αρίζουν μπορεί να είναι από 0 έως 65'500 χαρακτήρες και σαν διακριτικό έχουν τα σύμβολα \$. Π.Χ: NAMES\$, PATH\$, ALIEN\$. Αν συνδύσουμε αυτές τις Variables τότε δημιουργείται ένα σύστημα που αναμύζεται Array, μόνο όμως με την βοήθεια της ενταλής DIM. Η ενταλή DIM αρίζει ένα πίνακα από Variables, χωρίς να υπάρχει όρια στις διαστάσεις, αλλά κάθε διάσταση να έχει τα πολύ 65'000 στοιχεία.

Π.Χ: Dim A\$(10), B(10.10), C#(10,10,10). Αυτό είναι ένα παράδειγμα αύνταξης της ενταλής, που τα στοιχεία των αριθμών πρέπει πάντα να ξεκινούν από τα 0. Για να καταλάβετε καλύτερα την χρήση της ενταλής μελετήστε τα παραδείγματα:

Dim ARRAY(10)
ARRAY(0)=10:ARRAY(1)=15
Print ARRAY(1):ARRAY(0)
(απατέλεσμα: 15 10)

Περνόμε τώρα στις Arithmetic Operations ή Αριθμητικές λειτουργίες. Αυτές οι λειτουργίες γίνονται αναλόγως την προτεραιότητα σε υπαλαγιστική θέση του καθενός. Οι ενταλές που καθορίζουν αυτές τις λειτουργίες είναι:

INC (Προσθέτει 1 στην Integer Variable)
Π.Χ:
A=10:INC A:Print A
(απατέλεσμα: 11)
DEC (Αφαιρεί 1 από την Integer Variable)
Π.Χ: A=2:DEC A:Print A (απατέλεσμα: 1)
ADD (Γρήγορη πρόσθεση της Integer Variable)
ADD v,exp [,base TO top]

Αυτή η ενταλή προσθέτει αμέσως τα απατέλεσμα της έκφρασης exp στην Integer Variable v, (V=V+EXP). Η ενταλή ADD λειτουργεί 40% γρηγορότερα από την EXP, μόνο που η μεταβλητή v πρέπει να είναι ακέραιος αριθμός.

Π.Χ: Timer=0
For X=1 To 1000
ADD T,X
Next x
Print T,Timer (απατέλεσμα 500500 7)

Αυτό σαν αναφορά τις μεταβλητές της AMOS BASIC. Φυσικά δεν τις αναλύσαμε όλες παρά μόνο τις πιο σημαντικές. Συνεχίζουμε με τις Memory Banks. αυτές είναι οι "τρόπεζες" που απηθηούνται οι λειτουργίες που γίνονται για τις κινήσεις των sprites και bobs, και της μουσικής. Αυτές οι τρόπεζες χωρίζονται σε 15 τμήματα και τα κάθε τμήμα χρησιμοποιείται για διαφορετικό είδη δεδομένων. Για παράδειγμα όλες οι εικόνες των sprites βρίσκονται στα τμήματα 1 και μπαρούν να τις φαρτώσουμε ως εξής: Load "AMOS_DATA: Sprites/Octopus.abk". Υπάρχουν δύο είδη τραπεζών μνήμης, η μόνιμη και η προσωρινή. Τις μόνιμες πρέπει απλό να τις αρίσεις μία φορά και μετά βρίσκονται μέσα στα πρόγραμμα αυτόματα αωσμένες, ενώ τις προσωρινές πρέπει να τις αρίσεις κάθε φορά που τρέχει το πρόγραμμα. Πια αναλυτικό οι τρόπεζες που χρησιμοποιούνται είναι οι εξής:

ΤΑΞΗ	ΣΤΟΙΧΕΙΑ	ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ	ΕΙΔΟΣ
Sprites	Ορισμός των sprites	Τρόπεζα 1	Μόνιμη
Icons	Κρατάει τον αριθμό των Icons	Τρόπεζα 2	Μόνιμη
Music	Περιέχει μουσικό δεδομένα	Τρόπεζα 3	Μόνιμη
Amal	Χρησιμοποιείται για τα Amal δεδομένα	Τρόπεζα 4	Μόνιμη
Samples	Τα δεδομένα των Samples	Τρόπεζες 1-15	Μόνιμη
Menu	Απηθηθεί τα δεδομένα Menu	Τρόπεζες 1-15	Μόνιμη
Chip work	Προσωρινός χώρος εργασίας	Τρόπεζες 1-15	Προσωρινή
Chip data	Μόνιμος χώρος εργασίας	Τρόπεζες 1-15	Μόνιμη
Fast work	Προσωρινός χώρος εργασίας	Τρόπεζες 1-15	Προσωρινή
Fast data	Μόνιμος χώρος εργασίας	Τρόπεζες 1-15	Μόνιμη

Μετά από την γρήγορη αναφορά μας στις Memory Banks, θα περάσουμε τώρα στα γραφικά της AMOS BASIC. Κατό αρχή θα μιλήσουμε για τις δυνατότητες που υπάρχουν στον ταμέα των γραφικών και μετά θα αναφερθούμε στις σημαντικότερες ενταλές που χρησιμοποιούνται για την αχεδίαση αντικειμένων και εικόνων καθώς και των sprites στα παιχνίδια. Ο ταμέας των γραφικών της AMOS λειτουργεί σε όλα τα mode της AMIGA ακόμα και στα HoldAndModify mode (HAM), και δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από ένα σχεδιαστικό πρόγραμμα της AMIGA. τα χρώματα αρίζονται όπως και στις περισσότερες BASIC με τις εξής ενταλές:

INK (αρίζει τα χρώμα με σχεδιαστικές λειτουργίες)
Π.Χ: INK call[,paper][,border],
COLOUR (μεταβιβάζει ένα χρώμα σε κάποια δείκτη)
Π.Χ: COLOUR index.SRGB, =COLOUR

(διαβάζει τον προσδιορισμό του χρώματος)

Π.Χ: c=COLOUR(index), PALETTE (ταπαθετεί στην μνήμη τα χρώματα που χρησιμοποιούνται στο πρόγραμμα)
Π.Χ: PALETTE \$100,\$200,\$300.

Περνόμε τώρα στις ενταλές αχεδίασης γραμμών. Οι βασικότερες από αυτές είναι:

GR LOCATE (θέση του κέρσαρα γραφικών)
Π.Χ: GR Locate x,y, PLOT (σχεδιάζει ένα ή περισσότερα σημεία συγχρόνως)

Π.Χ: PLOT x,y [,c], BOX (σχεδιάζει έναν καλά τετράγωνο)

Π.Χ: BOX x1,y1 TO x2,y2, POLYLINE (συνδιδίζει τον σχεδιασμό περισσότερων από μία γραμμής συγχρόνως)

Π.Χ: POLYLINE x1,y1 TO x2,y2 TO x3,y3, ELLIPSE (σχεδιάζει μία καλή έλλειψη)

Π.Χ: ELLIPSE x,y,r1,r2.
Οι ενταλές που μπαρούν να χρησιμοποιηθούν για τα "γεμότα" γραφικό είναι οι εξής:

PAINT (γεμίζει μία κλειστή επιφάνεια)
Π.Χ: PAINT x,y,mode, BAR (γεμίζει καθορισμένες επιφάνειες)
Π.Χ: BAR x1,y1 TO x2,y2.

Υπάρχουν και αρισμένες άλλες ενταλές με την ίδια λειτουργία και η μόνη διαφορά είναι στην αχηματική μαρφή του αντικειμένου.

Τώρα περνόμε στα λεγόμενα Fonts του προγράμματος. Οι ενταλές που χρησιμοποιούνται για τον καθαρισμό αυτών των Fonts είναι οι εξής:

GR WRITING (αλλάζει τα mode των χαρακτήρων με επιλογή και από άλλες διακρίσεις)

Π.Χ: GR WRITING bitpattern, CLIP (περιαρίζει όλα τα γραφικά σε ένα ταμέα της αθόνης)

Π.Χ: CLIP [x1,y1 TO x2,y2], SET TEMPRAS (αρίζει ένα προσωρινό πίνακα χρωμάτων)

Π.Χ: SET TEMPRAS [address,size].

Οι υπόλοιπες ενταλές του ταμέα των γραφικών αναφέρονται στις αλλαγές που μπορεί να γίνουν α'αυτό, αφού πρώτα δημιουργηθεί τα βασικά σχέδια. Τα θέματα που αναφέραμε μέχρι τώρα είναι αυτό που αρίζουν τις βασικές λειτουργίες της BASIC. Στα επόμενα τεύχος θα αναφερθούμε πια πολύ σε θέματα κώδικα και στα σύστημα λειτουργίας της AMOS BASIC.



ΠΑΣΧΑΛΙΝΟΣ



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Στο προηγούμενο USER, παρουσιάσαμε κάτι τρισευχαριστικό, πολύ εργατικό και ηλιθιότατο, αλλά με ένα μεγάλο μειονέκτημα: Ένα μυαλό κουκούτσι. Ασφαλώς θα καταλάβατε ότι σας μιλάμε για τα LEMMINGS ! Τώρα τι θέλουμε από εσάς; Ζωγραφίστε και στείλτε μας διάφορα σχεδιάκια, σκιτσάκια, γελοιογραφίες ή ότι άλλο πρωτότυπο νομίζετε εσείς Γενικά πως περνάει την ζωή του ένα lemming.

Και για να περάσουμε και στα δώρα, έχουμε διάφορα banners και αρκετές αφίσσες με lemmings που περιμένουν τους 20 πρώτους φίλους μας. Στείλτε μας λοιπόν το δικό σας lemming, όπως το θέλετε εσείς, μέχρι 15 Μαΐου στην διεύθυνση:

ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75
12761 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟΝ ΠΑΣΧΑΛΙΝΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ



MODEMO ΓΡΑΦΗΜΑ

iiiiiiiiiiγγουγγουγγ..Connect 1200.



ίλες και φίλοι ή καλύτερα μαμά, μπαμπά, θεία,θείε, ξαδέρφια (μναδικοί αναγνώστες της παρούσας στήλης) γειά χαρά και αυτόν τον μήνα. νπως βλέπετε συνεχίζουμε τα λειτουρ-γημά μας να προσφέρουμε την χαρά σε όλυσ ταυς ανα-γνώστες μας με αυτή την φαβερή,μναδική,ανεπανάλη-πη στήλη που όλοι σας την αγκαλιάσατε με χαρά από τα 2120 τεύχας ται USER που δημιαυργήθηκε από κά-παιαυς άλλαυς ευθυναγράφους. Αυτόν ταν μήνα θα ασχοληθαύμε με έναν αναπτυσσόμενα ταμέα των computers..Μιλάμε άπως ίσως θα καταλάβατε για ταν κό-σμα των, των..εε..των πποστττ αρχισυντάκτης...α ναι...ταν κάσμα των modems...νλοι εσείς που έχετε κα-παια computer θα έχετε κάποτε την μανία να αγαράσετε ένα απα αυτά τα κουτάκια που δύνανν ζωή στα computers σας..Κατά την διάρκεια των παρακάτω γραμμών θα έχετε την ευκαιρία να αλλάξετε την γνώμη σας..Μια ωραία μέρα απαφάσισα και εγώ α άμοιρος να βάλω ενα modem στο computer μου..(Όλα τα έχει ο συντάκτης ται USER το modem ται λείπει όπως λέει και μια πάνσαφη παροιμία ται είναι γραμμένη στην είσοδα των γραφείων ται περιο-δικαύ μάνα ται αντί για το << Το modem ται λείπει >> γράφει <<α μισθάς ται λείπει>>..).

Από εκείνη την μέρα και μετά καταράσθηκα για κάπου 656007654*ρίζα3*5 φορές την ώρα που απαφάσισα να πε-ρράσω την υπόλοιπη ζωή μου σαν συντάκτης.Τα συνέδεσα λαιπάν στην Μαρίδα (βλέπε προπραγαυμενο ευθυμα-γράφημα) και αφού βρήκα τα κατάλληλα πρόγραμμα επι-καινωνιάς ύστερα απα 3 έτη φωτάς ψαξιμο έγινα κανανι-κός χρήστης παλλών τραπεζών..

Εθνική,εμπαρική,τράπεζα κρήτης..κλπ..νμως σε λίγα και-ρό άρχισα να λαμβάνω χαρτιά για κάποιες καταθέσεις σε ειδικό δικαστήρια και ισταρίες για αυτό αποφάσισα να πε-ριαριστώ στις κανανικές τράπεζες για modem..κτσι κατά-φερα να αφήνω μνημάτα, να παίρνω files και παλλά άλλα πράγματα στα απαία θα αναφερθώ αργότερα..(Αν κατα-φέρω να τελειώσω πριν έρθει α αρχισυντάκτης να ελέγ-ξει την δουλειά..). κτσι και εσείς με ενα modem θα μπαρεί-τε να κάνετε θαυμάσια πράγματα...Μια από τις πια σημα-ντικές δυνατότητες είναι η ικανότητα μερικών τραπεζών να συνδέοντα με άλλες κατά την διάρκεια ενός παλέμαυ και να μαθαίνανν νέα πριν ακόμα βγαυν από τα ειδησεα-γραφικά πρακταρεία..

Μια σημαντική δυνατότητα είναι επίσης ατί μπαρείτε να συνδεθείτε σε μια τράπεζα με παλλές τηλεφωνικές γραμ-μές και να συναμιλήτε με αλλαύς τρελλούς σαν κι'εσάς για πολλές ώρες.

(Αντε μετά να πιάσει γραμμή η θεία σας ται περιμένει να μιλήσει με την μητέρα σας για τον γάμα της Μαρίας κλπ. κλπ.). Σε αυτές τις βάσεις μπαρείτε να μπαίνετε και με γυναικεία ανόματα και να κλείνετε ραντεβαύ στις 12.00 τα μεσάνυχτα στην πλατεία καυκακίου με κάπαια αγόρι ται περιμένει να παντρευτεί μέσω γνωριμίες modem. Στις ίδιες βάσεις μπορείτε να διαφημίσετε και τα ευθημο-γραφημά σας ται γράφετε σε κάπαια περιοδικό καθώς και διάφαρα πειρατικά πραγράμματα ται με ενα editor τα παρουσιάζετε δικά σας..Και μια ται αναφέραμε πραγράμ-ματα (ψψψψψ σκηναθητική ευφραδεια εε ????) να πούμε ότι μπαρείτε να πάρετε και κάπαια χρήσιμα files από τις διάφαρες bbs σε πολύ μικρό χράνα..Την τελευταία φαρά ται δακίμασα να κάνω κατι τέτοια ,2 bytes πριν απα τα τέλος της λήψης ενάς file 467 kb και ύστερα από αναμανή 2 1/2 ωρών ξαφνικά η λήψη διακάτηκε..Σήκωσα τα ακαυ-στικό και μαζί με τα σφυρίγματα ται modem άκουγα 2 γυ-ναίκες να μιλάνε και τυχαία έπιασε το ατί μου ατι η μία ηταν στην Σαυηδία και η άλλη στην Ουγκάντα (βλέπε πρώην καταικία βαηθού αρχισυντάκτη..Τον φέραμε εδώ γιατί ζηταύσαμε φτηνά εργατικά χέρια..)..Εκλεισα τα τη-λέφωνο με ένα μισόγελα κολλημένο στα προσωπό μου για τα γεγανάς ατι εκείνες αι γυναικές θα πλήρωναν υπε-ραστικά για Ελλάδα μια και μπλέχτηκαν αι γραμμές. Ωστό-σα το file ται είχα πάρει δεν δαύλευε..Αυτό άμως δεν εί-χε καμία σημασία εκείνη την στιγμή.Όμως υπάρχει περί-πτωση να είσαι ο ίδιος χειριστής κάποιας bbs οπότε τα πράγματα γίνονται παλύ πια απλά (Μιλάμε πάντα για κά-παια άταμα σε κάπαια άγνωστα μέρας ται δεν έχει καμιά σχέση με την ισταρία μας..).Την ιδιότητα ατή την έχει α παρών ευθημαγράφας και συνήθως ξυπνάει 4 ή ώρα τα πρωί από ένα τηλέφωνα στην βάση του..Βέβαια τι να πείς σε έναν χρήστη ται μπαίνει άγρια χαράματα στη βά-ση,ταν λένε Μήτσα και είναι ταξιτζής ??? Βέβαια αυτά δεν είναι τίποτα μπρασά στις χιλιάδες ισταρίες καθημερινής τρέλλας που συμβαίνανν σε όσαις έχανν modem. Όμως αυτό είναι το ευθημαγράφημα ται Μήνα όπως τα είδε και τα κατέγραψε α Μίλτας Τσιακάλας. Καλα Μήνα και καλό Πάσχα ται υποθέτω ατι έχει περάσει (με αυτές τις καθυ-στερή_σεις δεν μπορείς να είσαι σίγαυρας για τα αν πρέ-πει να πεις καλό πάσχα ή καλά Χρισταύγεννα.) Και μην ξεχνάτε να μας γράφετε στην διεύθυνση ται περιοδικαύ αν ναμίζετε ατί είστε αρκετά καλαί ή αν ναμίζετε οτι έχε-τε κάπαια καλά σχόλια για την στήλη..Αν τα μόνα πράγμα ται έχετε απα τα παραπάνω είναι τα modem τατε τηλε-φωνήστε μας καθε βράδου 21:00-08:00 data στην Crazy BBs. /Σημείωση..Κάθε αμοιότητα με πράσωπα ή πράγμα-τα δεν είναι εντελώς συμπτωματική.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Πωλείται **AMIGA 500**, καινούργια με πλήθος παιχνιδιών και προγραμματιστών, 2 joystick, mouse, τραφαδατικά, και monitor 1084S. Όλα μαζί 165.000 δρχ. Τηλ: 58.20.399 κάθε μέρα 2-4.30 μ.μ. Θεόπιστας.

A **MIGA 500** αλακαίναυργια 1MB, δεύτερα drive, έγχρωμα στέρα μάνιταρ, λόγω αγραάς άλλαυ υπαλαγιστή. Τηλ: 25.17.602 Πάνας

Πωλείται **PHILIPS MSX2-NMS 8280**, με 2 drive 3,5, image digitization, genlock επαγγελματικό, προγράμματα υπατιτλισμαύ. Ιδανικό για φωτογράφους, + παιχνίδια και εφαρμογές. Τηλ: 3420571 - 3423565 κας Μαραγκός Νικάλαας

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ !!! 170 παιχνίδια και προγράμματα (45 δισκέτες) για Amstrad 6128 + 12 αυθεντικά games + original πρόγραμμα ΠΡΟΠΟ (Hitpack 13) + 1 joystick + Ελληνικό manual. Όλα μαζί μάννα 25.000 !!! Ανδρέας τηλ: 65.22.118

Πωλείται αλη μου η συλλαγή για Commodore 64 σε δίσκα - κασσέτα. Οπαιας πραλάβει !! Στάθης τηλ: 94.17.839

A **MSTRAD USERS** πραλάβετε : Modulator MP2 (στα καυτί ταυ) 6.000 δισκέτες με παλλά αξιόλαγα προγράμματα 700 (δισκέτα + πρόγραμμα) Τηλ: 34.71.056 Γιώργας

A **MIGA games**, αι Brain hackers μετά απα παλύχρονη πείρα στα εξωτερικά τώρα και στην Ελλάδα. All the new programs. ΤΗΛ: 28.12.286 Christofer Athens απαγεύματα.



A **MIGA**: Τέλεια ρύθμιση και έλεγχας των drives με ειδικά original πρόγραμμα, 2 δισκέτες και manual. ΤΗΛ: 86.14.265, 68.17.222 Κας Θεόφιλας

S **EGA MEGADRIVE**, 2 joysticks, παιχνίδια τιμή 85.000 δρχ. Τηλ: 59.83.837 Γιάννης

ΠΑΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ORIGINAL για Spectrum - Commodore 64 - Amstrad 464 (tetris, dan dare II, match day, sabotage II κ.λ.π) 500 δρχ. η κασέτα. Επίσης παιχνίδια και προγράμματα για Amiga. Τηλ: 58.20.399 9π.μ - 15μ.μ Ουμπέρτα

A **TARI 1040 STE, VORTEX AT 286/ AT EMULATOR**. Εγγύηση, παιχνί-

δια, προγράμματα, joysticks. Χρήστας τηλ: 58.10.713

Πωλείται τηλεκατευθυνόμενα, θερμικά, τετρακίνητα buggy AGFA TIGER, με μηχανή OPS, 2κάναλη τηλεκατεύθυνση HITEC, starter και παλλά άλλα εξαρτήματα. Πωλούνται όλα μαζί 120.000 δρχ ή ανταλλάσσονται με SONY DISCMAN (φαρηγά) και 10 combact disk. ΤΗΛ: 5820399 απα 8.30-4.30 Τάσας

S **ONY 2DD UNLABEL (3.5)** 155 ΔΡΧ, SONY 2DD 210 ΔΡΧ, NONAME 5,25 (10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ) 1.100 ΔΡΧ, SONY 2S/2D 160 ΔΡΧ. ΑΠΟ 100-500 DISKS 10%. ΑΠΟ 500-1000 DISKS 15%. ΕΓΓΥΗΜΕΝΕΣ 100% ΤΗΛ: 64.23.274

Πωλείται υπολαγιστής **AMSTRAD 1512**, με σκλη-

ρό δίσκα 20 MB και μανάχρομη αθήνη. Τιμή συζητήσιμη τηλ: 67.12.100

P **C XT (10MHZ)** μεταφερώμενας, με αθόνη Hercules /CGA (περιλαμβάνει και εξωτερική αθόνη) 2 drives 5,5, PC mouse. Τιμή 120.000 δρχ. Με σκληρό δίσκα 20MB 150.000. Τηλ: 9522086 Ρενάτα ώρες γραφείου.

Πωλείται **AMIGA 2000**, 2 drive 3,5, και ένα 5,5, bridge board XT, genlock και σκληράς δίσκας 20MB. Τιμή 400.000 με έγχρωμα monitor 1084 450.000 δρχ. ΤΗΛ: 95.22.086 κας Ρενάτα ώρες γραφείου.

A **RCHIMEDES A3000**, 50 γεμάτες δισκέτες, αεσαυάρ σε άριστη κατάσταση πωλείται μάννα 170.000 δρχ. Τηλ: 41.28.172 Παύλας.

Πωλείται **Commodore 128** με drive 1570, παλλά βιβλία και δισκέτες. Πληροφορίες Γανώσης Σταμάτης τηλ: 66.57.825 5-9 μ.μ.

**ΚΟΥΠΟΝΙ
ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ
ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 113**

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

**ΣΥΜΠΑΝ
COMPUTERS**

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER



ΠΡΟΣ ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 27 & ΜΠΟΤΑΣΗ

106 82 ΑΘΗΝΑ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ MAIL ORDER

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

.....
.....
.....
.....

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:

ΝΑΙ ΟΧΙ

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:

ΝΑΙ ΟΧΙ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΣ:

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ.....

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο:.....

* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1000 ΔΡΧ

* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

* **ΝΑΙ!** Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για ένα χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο με το ποσό των 4400 δρχ. αντί για 4800 δρχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος/η από τη συνδρομή μου μπορώ να τη διακόψω και να πάρω αμέσως πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ΤΚ:.....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ΗΛΙΚΙΑ:.....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:.....

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο:

Σημ: Κόστος συνδρομής για την Κύπρο 5000 δρχ.

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΤΚ..... ΠΟΛΗ ΤΗΛ.....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

ΗΛΙΚΙΑ ΥΠΟΓΡΑΦΗ

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΠΡΟΙΟΝΤΟΣ	ΤΙΜΗ	ΠΟΣΟΣΤΗΤΑ	ΣΥΝΟΛΟ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				

* ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΤΩΡΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ

* ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ

* ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ

Αγορί

■ **ΝΙΩΣΕ** τον κίνδυνο πίσω από
κάθε γωνία, να σε περιμένει

■ **ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΕ** το Έγκλημα, τους
Μεταλλαγμένους, τους
Εξωγήινους...

■ **ΤΑΞΙΔΕΨΕ** στον
22ο αιώνα όπου
δεν υπάρχει...
δικαιοσύνη. Μόνο
...ΔΙΚΑΣΤΕΣ!

■ **ΔΙΑΒΑΣΕ** τις νέες
(έγχρωμες) περιπέτειες
του δικαστή
DREDD!



STARRING

Joe Dredd as

THE JUDGE

Chopper as

THE SKY SURFER

Death as

JUDGE DEATH

Kenny as

THE PERP

Plus a cast of millions!!!

Το Υπουργείο Υγείας προειδοποιεί:

**ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΑΓΟΡΙ ΒΛΑΠΤΕΙ
ΣΟΒΑΡΑ ΤΗΝ ΥΓΕΙΑ**

